



Bruce Pandolfini

AJEDREZ POR CAMPEONES

**Los más brillantes
movimientos de los
13 campeones mundiales.**

**Descubra la jugada genial y
participe con ellos.**

Si usted desea estar informado de nuestros
publicaciones, sírvase remitirnos su nombre
y dirección, o simplemente su tarjeta de vi-
sita, indicándonos los temas que sean de su
interés.

Ediciones Martínez Roca, S. A.
Dep. Información Bibliográfica
Gran Via, 774 08013 Barcelona

BRUCE PANDOLFINI

AJEDREZ POR CAMPEONES



EDICIONES MARTÍNEZ ROCA, S. A.
BARCELONA

Titulo original: *One move chess by the champions*,
publicado por Simon & Schuster, Inc., Nueva York.

Traducción de J. M. López de Castro

No está permitida la reproducción total o parcial
de este libro, ni la recopilación en un sistema
informático, ni la transmisión en cualquier forma
o por cualquier medio, por registro o por otros
métodos, sin el permiso previo y por escrito de
Ediciones Martínez Roca, S. A.

© 1985 by Bruce Pandolfini

© 1988, Ediciones Martínez Roca, S. A.

Gran Via, 774, 7.º, 08013 Barcelona

ISBN 84-270-1197-0

Depósito legal B. 8.175-1988

Impreso por Diagràfic, S. A., Constitució, 19, 08014 Barcelona

Impreso en España — Printed in Spain

Agradecimientos

Damos aquí especialmente las gracias a Idelle Pandolfini por su cuidadosa lectura y revisión del texto, así como por sus útiles sugerencias; al maestro Bruce Albertston, por su excelente investigación biográfica y dedicada ayuda; a Carol Ann Caronia, por sus juiciosos consejos; al director adjunto del «Manhattan Chess Club». Larry Tamarin, por los diagramas ilustrativos; y a mi amigo y apoderado personal Jonas Green por su impulso creador, sus denodados esfuerzos y valiosas orientaciones, todo ello indispensable para llevar adelante este proyecto. Nuestra gratitud se extiende también a Torrey Paulson, Roane Carey, Debra Bergman y, finalmente, Charles Rue Woods por su perspicaz dirección.

Índice

Introducción	11
La notación algebraica	13
Wilhelm Steinitz	15
Emanuel Lasker	25
José Raúl Capablanca	35
Alexander Alekhine	45
Max Euwe	55
Mikhail Botvinnik	65
Vassily Smyslov	75
Mikhail Tal	85
Tigran Petrosian	95
Boris Spasski	105
Bobby Fischer	115
Anatoly Karpov	125
Garri Kasparov	135
 Soluciones	 145

Introducción

Mientras los orígenes del ajedrez se pierden en la Antigüedad, la historia de los campeonatos del mundo es bastante fácil de reconstruir. En 1886, J. H. Zukertort y Wilhelm Steinitz se enfrentaron en tres ciudades de Norteamérica (Nueva York, San Luis y Nueva Orleans) por el título máximo. Esta competición cuerpo a cuerpo se decidió a favor del emigrado bohemio Steinitz, quien quedó así convertido en el primer campeón del mundo.

Desde aquel entonces, el campeón del momento y un aspirante luchan por el título mundial cada tres años y medio. Ha habido hasta ahora trece campeones. A lo que parece, ningún campeón renuncia sin más a su trono (excepto Bobby Fischer), y todos realizan esfuerzos sobrehumanos para permanecer en la cumbre el mayor tiempo posible.

¿Qué cualidades distinguen a un campeón mundial? Un rasgo se destaca: el afán de triunfar, de ser tenido por el mejor. Ello significa ganar, lo que en términos ajedrecísticos se traduce por una sola palabra: ¡mate! Ese instinto de «ir directamente al cuello» caracteriza a los campeones y los diferencia de los demás mortales.

En *Ajedrez por campeones* aparecen precisamente reunidos los tipos de posiciones donde el campeón olfatea ya la victoria y se apresta a dar el golpe de gracia. El lector es invitado a tratar por sí mismo de rematar al adversario tal y como el campeón lo hizo. Examine la posición de cada diagrama, note el color de las piezas del campeón (indicado abajo) e intente hallar la jugada ganadora. Si lo desea, puede reproducir las posiciones en su propio tablero y ponderar las soluciones posibles. Ofrecemos un breve indicio o «clave» que puede servir de ayuda para resolver el ejercicio. Hasta cierto punto, estas pistas tienen algo de enigma o acertijo y, si el lector las utiliza, lo hará por su cuenta y riesgo. Las jugadas hechas realmente por el campeón figuran al final del libro. Un último detalle: cada problema está evaluado según su dificultad, con una cifra que va del 1 al 5, de menos a más difícil. Estos valores figurarán a la derecha en la parte superior de cada página. ¿Presto, pues, a medir el propio talento con el de los campeones del mundo, los mejores ajedrecistas que han existido?

La notación algebraica

La notación algebraica es el procedimiento más claro para describir las jugadas de ajedrez, utilizando letras, de la **a** a la **h**, y números, del **1** al **8**. Es también el sistema de notación reconocido oficialmente por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y, en la actualidad, la inmensa mayoría de las Federaciones Nacionales.

El tablero mismo es una gran cuadrícula de 8×8 , con líneas verticales llamadas *columnas* y horizontales llamadas *filas*. Las letras designan columnas y los números filas.

Cada escaque o casilla se nombra mediante la letra y número que convergen en ese punto, como se indica en el diagrama A. En el diagrama B, el rey blanco ocupa la casilla b6; los alfiles blancos se hallan situados en d7 y e7; el rey negro ocupa b8. Todas las casillas se consideran siempre, para su denominación, desde el punto de vista del bando blanco.

Símbolos que han de conocerse

- R** significa «rey»
- D** significa «dama»
- T** significa «torre»
- A** significa «alfil»
- C** significa «caballo»

Los peones no tienen símbolo propio. Se nombran mediante la letra de la columna que ocupan: por ejemplo, el peón situado en la columna b es el peón b.

- ×** significa «captura»
- +** significa «jaque»
- 0-0** significa «enroque corto» (por el flanco de rey)
- 0-0-0** significa «enroque largo» (por el flanco de dama)
- !** significa «jugada excelente»
- !!** significa «brillante jugada»
- ?** significa «jugada dudosa»
- ??** significa «error garrafal»

- 1. significa «primera jugada de las blancas»
- 1... significa «primera jugada de las negras»
- (1-0) significa «ganan las blancas»
- (0-1) significa «ganan las negras»

Lectura de una partida anotada

Considérese el diagrama B. Las blancas, tocándoles jugar, podrían dar mate en dos movimientos, lo cual se escribiría así:

1. Ad6+, Ra8; 2. Ac6 mate.

1. Ad6+ significa que el primer movimiento de las blancas ha sido trasladar un alfil a d6, dando jaque.

Ra8 significa que el primer movimiento de las negras ha sido llevar el rey a a8.

2. Ac6 mate significa que la segunda jugada de las blancas ha sido llevar el alfil a c6, dando jaque mate.

Nótese que el número de la jugada se escribe sólo una vez, justo delante del movimiento de las blancas. En los ejemplos de este libro, la jugada ganadora aparece en negrita, mientras las demás jugadas y posibilidades figuran en tipos ordinarios.

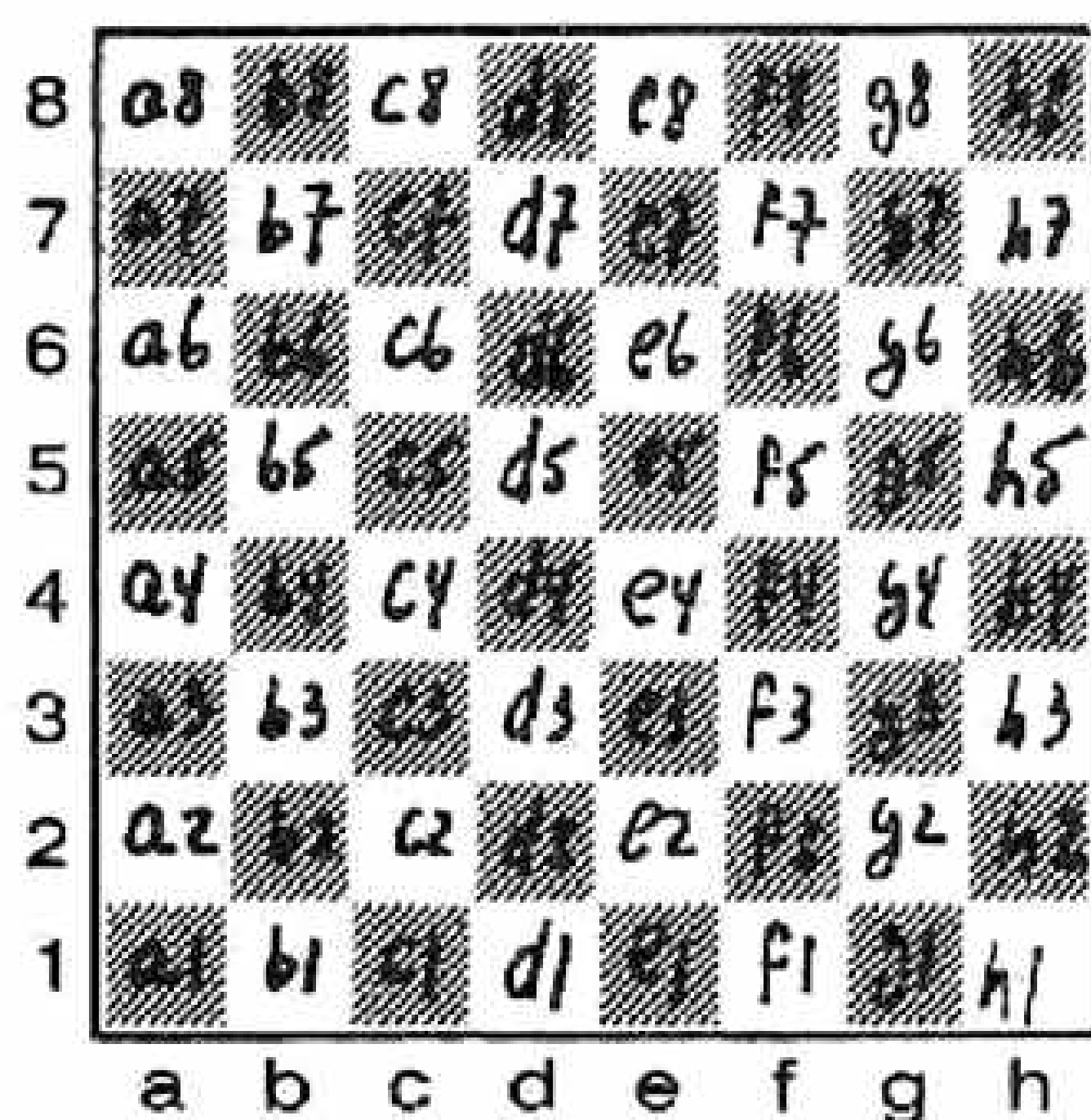


DIAGRAMA A

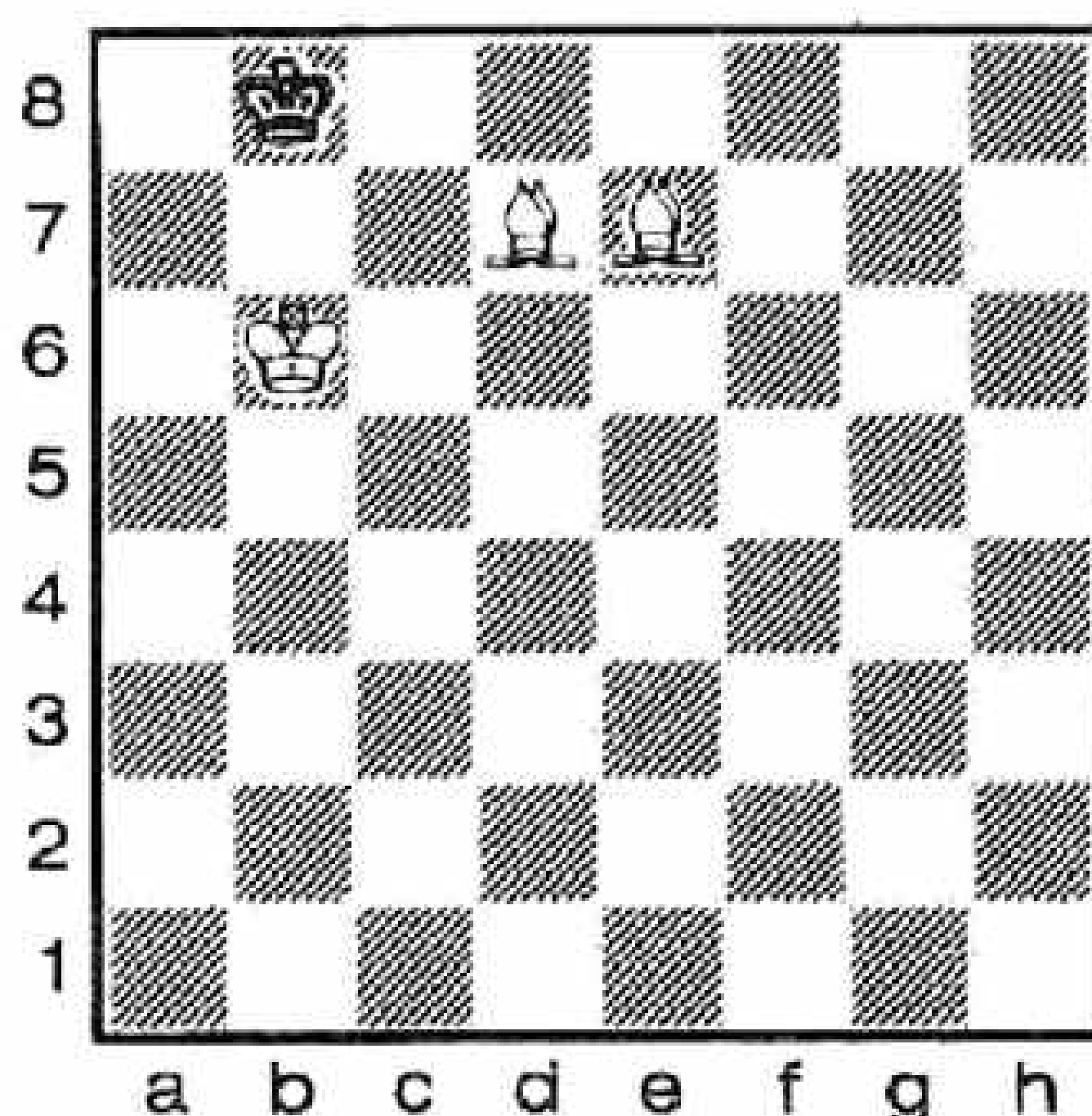


DIAGRAMA B

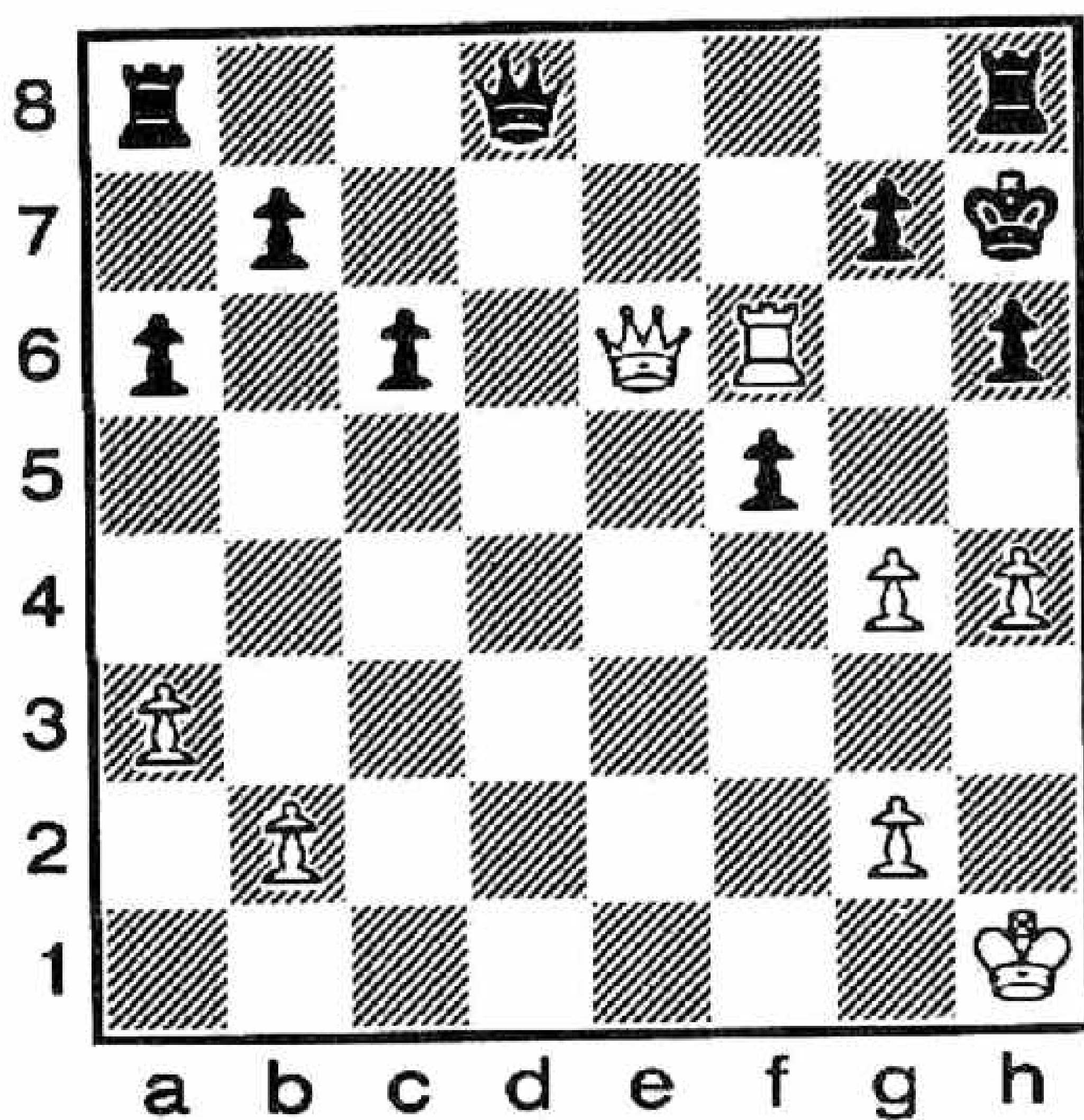
Wilhelm Steinitz (1836-1900)

Campeón del mundo, 1866-94
Austria

Wilhelm Steinitz fue generalmente considerado como el mejor jugador del mundo desde 1866, año de su victoria en el encuentro histórico que sostuvo contra el alemán Adolph Anderssen, hasta 1894, fecha en que recibió el título oficial de primer campeón del mundo a raíz de su triunfo contra el polaco Johann Hermann Zukertort, en una competición a veinte partidas. Cuando Steinitz, nacido en Praga, fue finalmente destronado en 1894, a la edad de 48 años, por el entonces más joven Emanuel Lasker, era la primera vez en su vida que perdía un encuentro.

La carrera ajedrecística de Steinitz, que duró cuarenta años, revolucionó el carácter del juego, convirtiéndolo de agradable pasatiempo de aficionado en sólido deporte mental propio de auténticos profesionales afanosos de victoria. Hasta entonces el ajedrez había sido un juego romántico, lleno de fulgurantes gambitos, impetuosos sacrificios e insondables riesgos. Steinitz vio en él una finalidad más integral. Defensor tenaz y rico en recursos, el hombrecillo que había de «enseñarnos a jugar al ajedrez» comprendió las posibilidades inherentes a cada posición. Ninguna podía conquistarse a menos que el equilibrio hubiera sido ya perturbado. Y esto él trataba de conseguirlo acumulando una tras otra pequeñas ventajas, de por sí insignificantes en apariencia, pero que sumadas llegaban a constituir una superioridad decisiva. Organizaba sus ataques con esmero y en gran escala, y al emprender el asalto definitivo la posición del adversario se venía abajo sin remedio. Estas ideas representaron la base de su teoría del juego posicional, rasgo distintivo de los grandes maestros modernos. Mientras iba tendiéndose el puente entre el ajedrez romántico y el clásico (de 1885 a 1914), Steinitz echó por sí solo los cimientos de la ciencia ajedrecística de hoy.

Steinitz - aficionado
Viena 1861

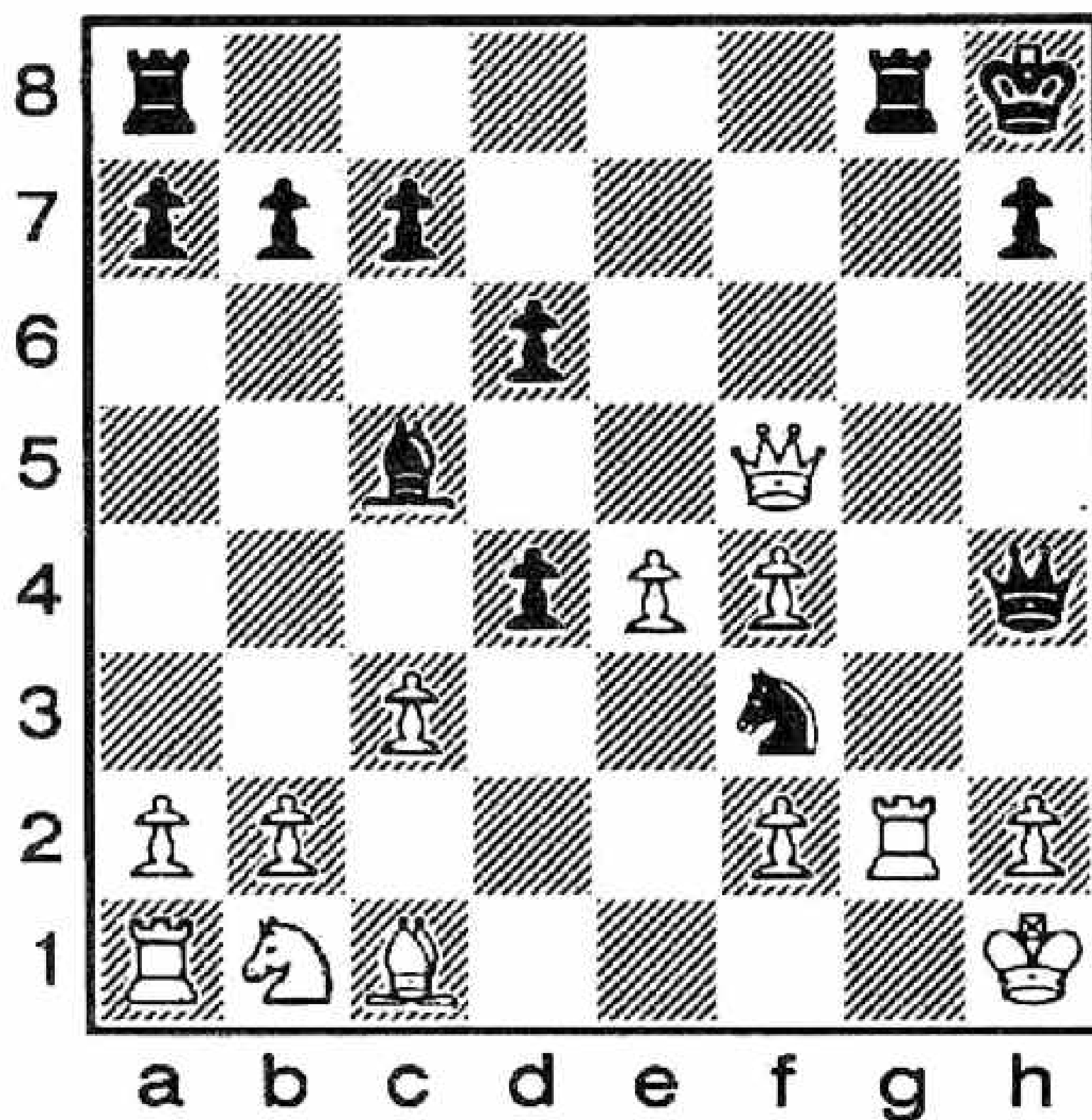


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Lugar abierto y cerrado.

Rainer - Steinitz

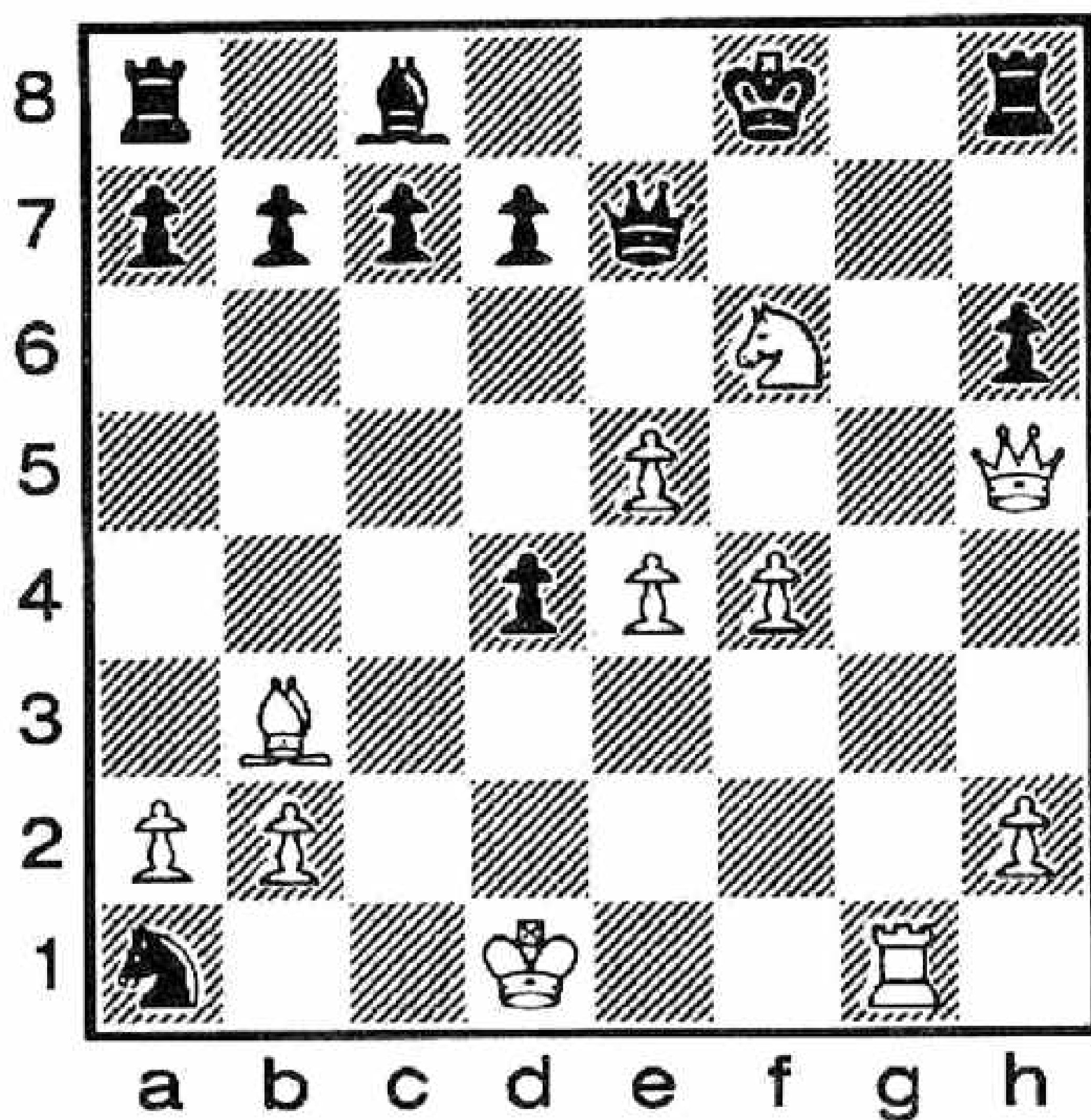
Viena 1860



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Desvío y conquista.

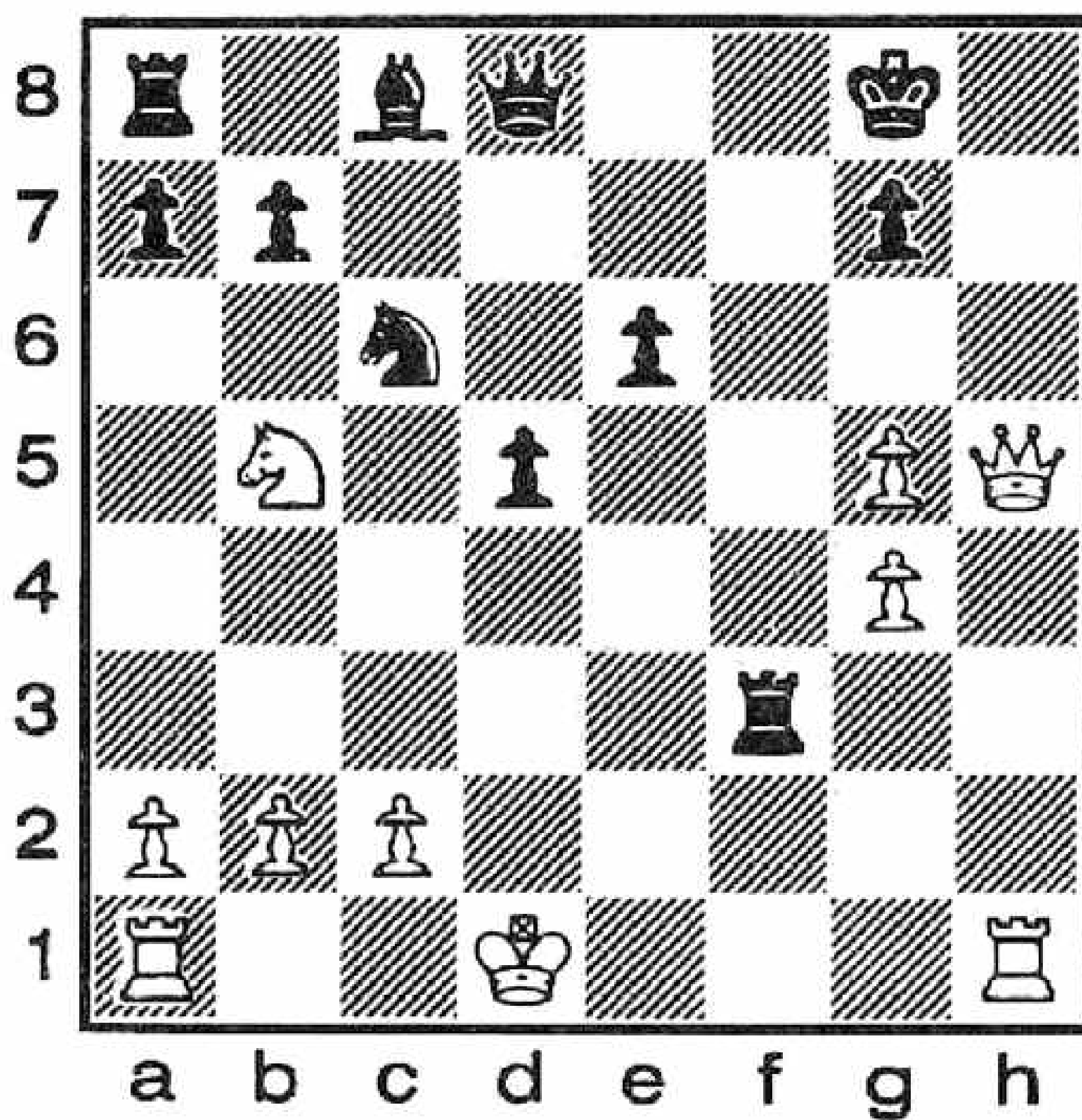
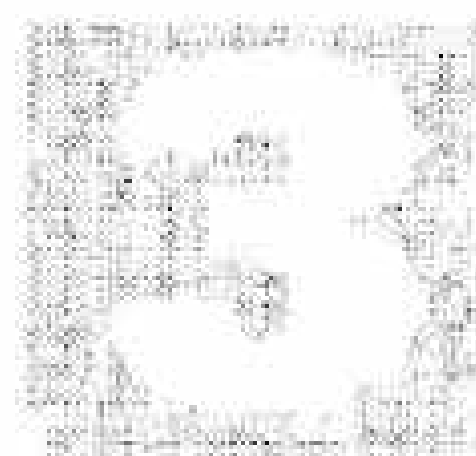
Steinitz - Hodges
Nueva York 1891



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: De cabeza.

Steinitz - Golmayo
La Habana 1898

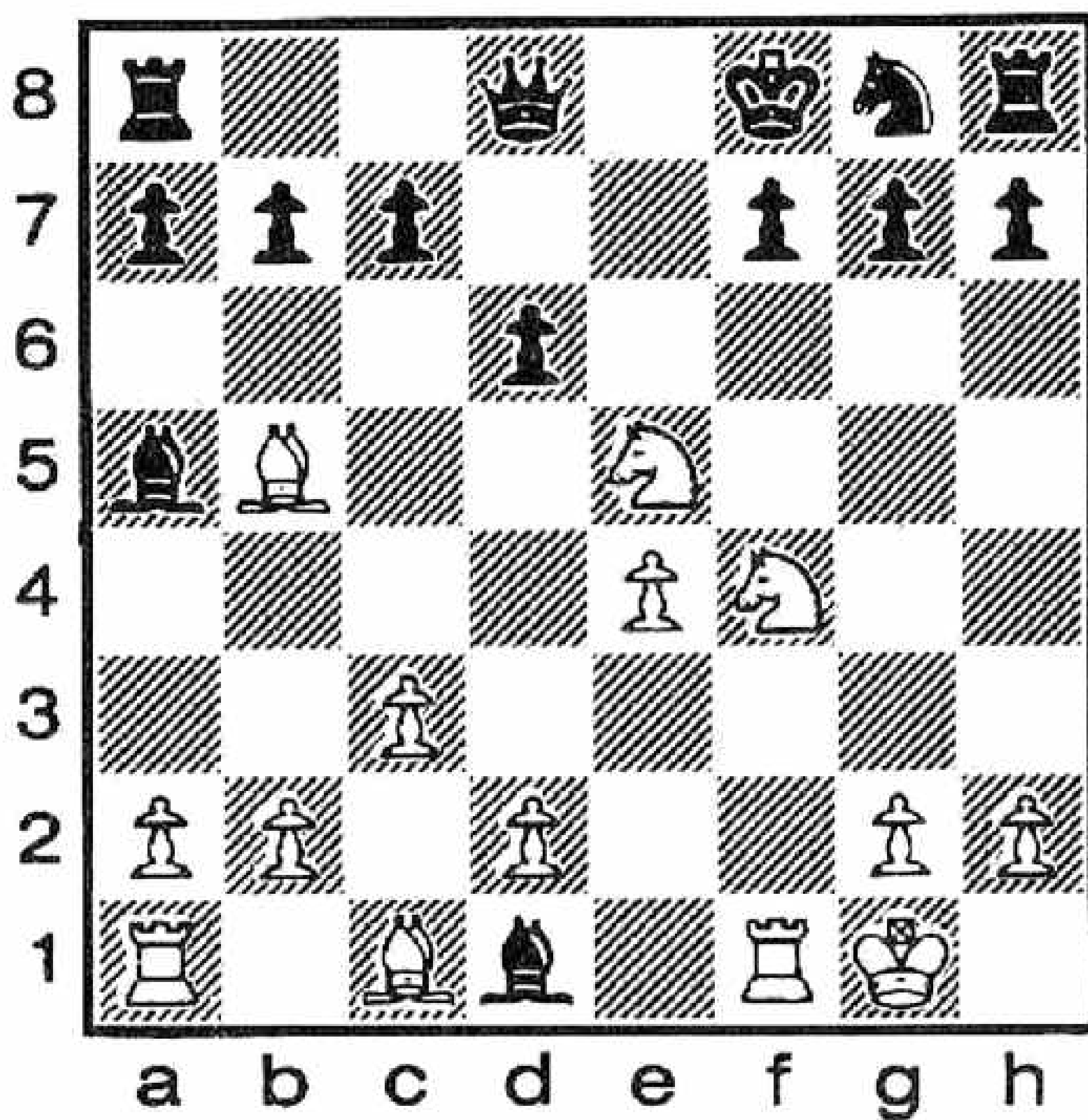


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Cierrense bien las trampas.

Steinitz - aficionado

Viena 1861

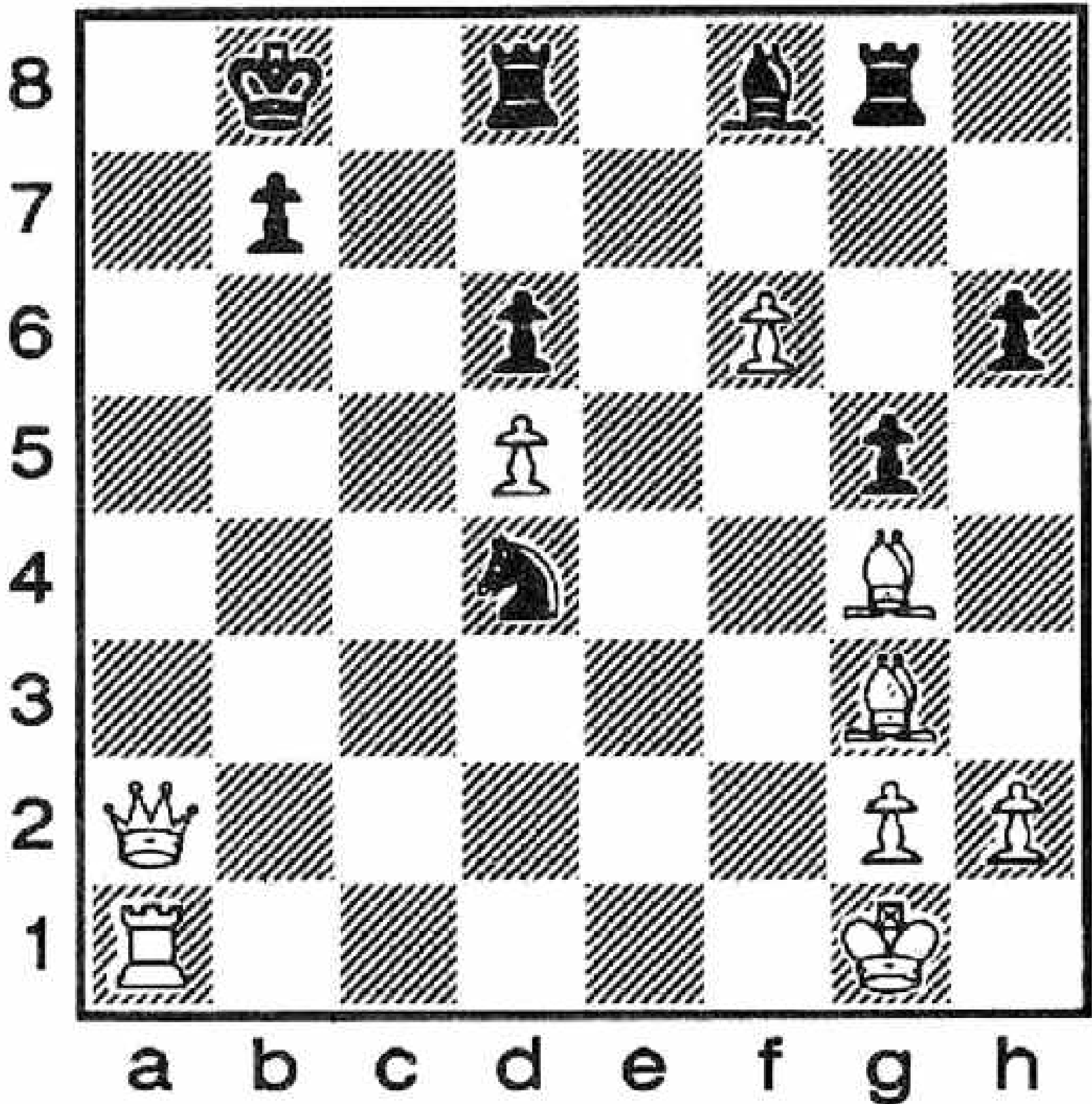


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Un «Caballo de Troya» para el mate.



Steinitz - Paulsen
Baden-Baden 1870

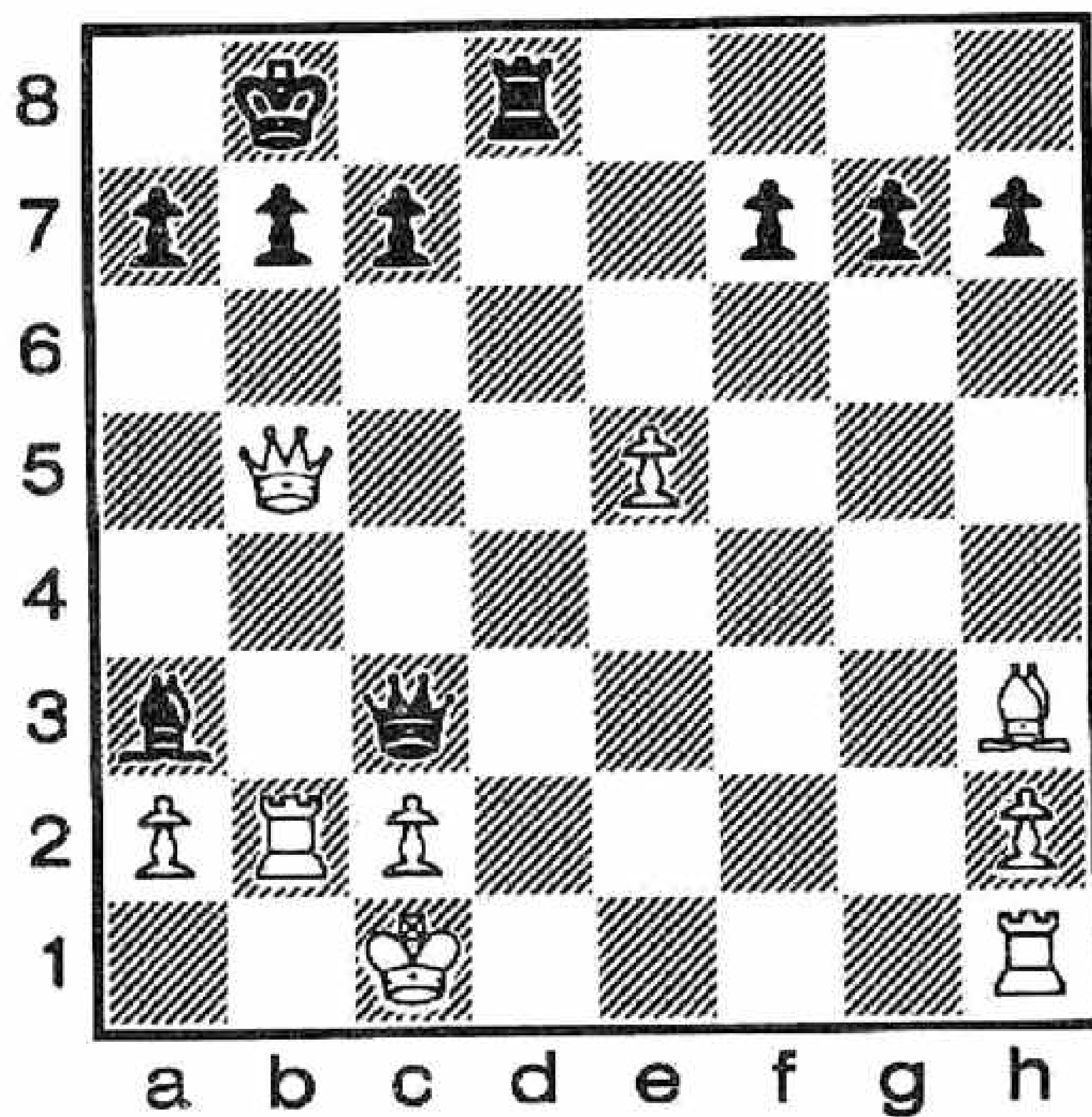
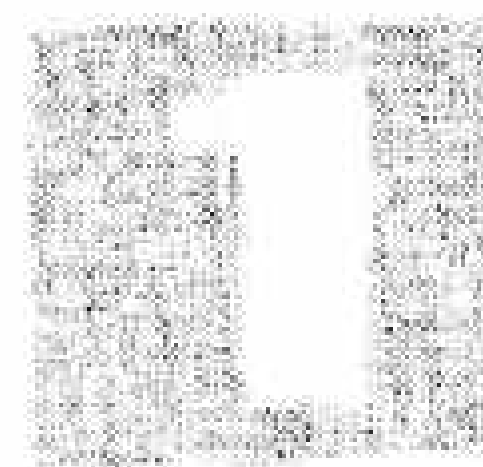


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Séptimo cielo.

Hampe - Steinitz

Viena 1859

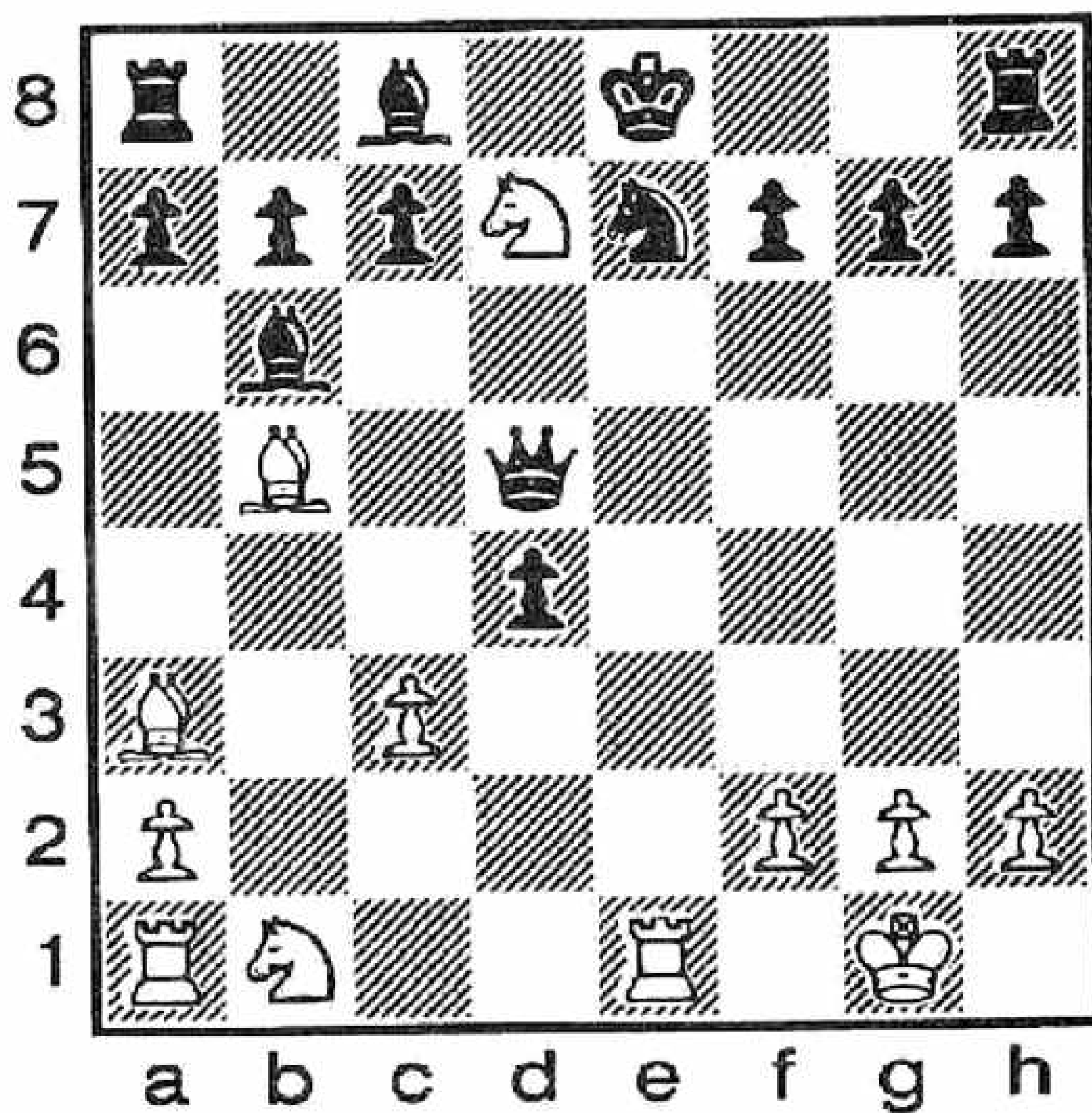


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Vuelta de campana.

Steinitz - Pihal

Viena 1862

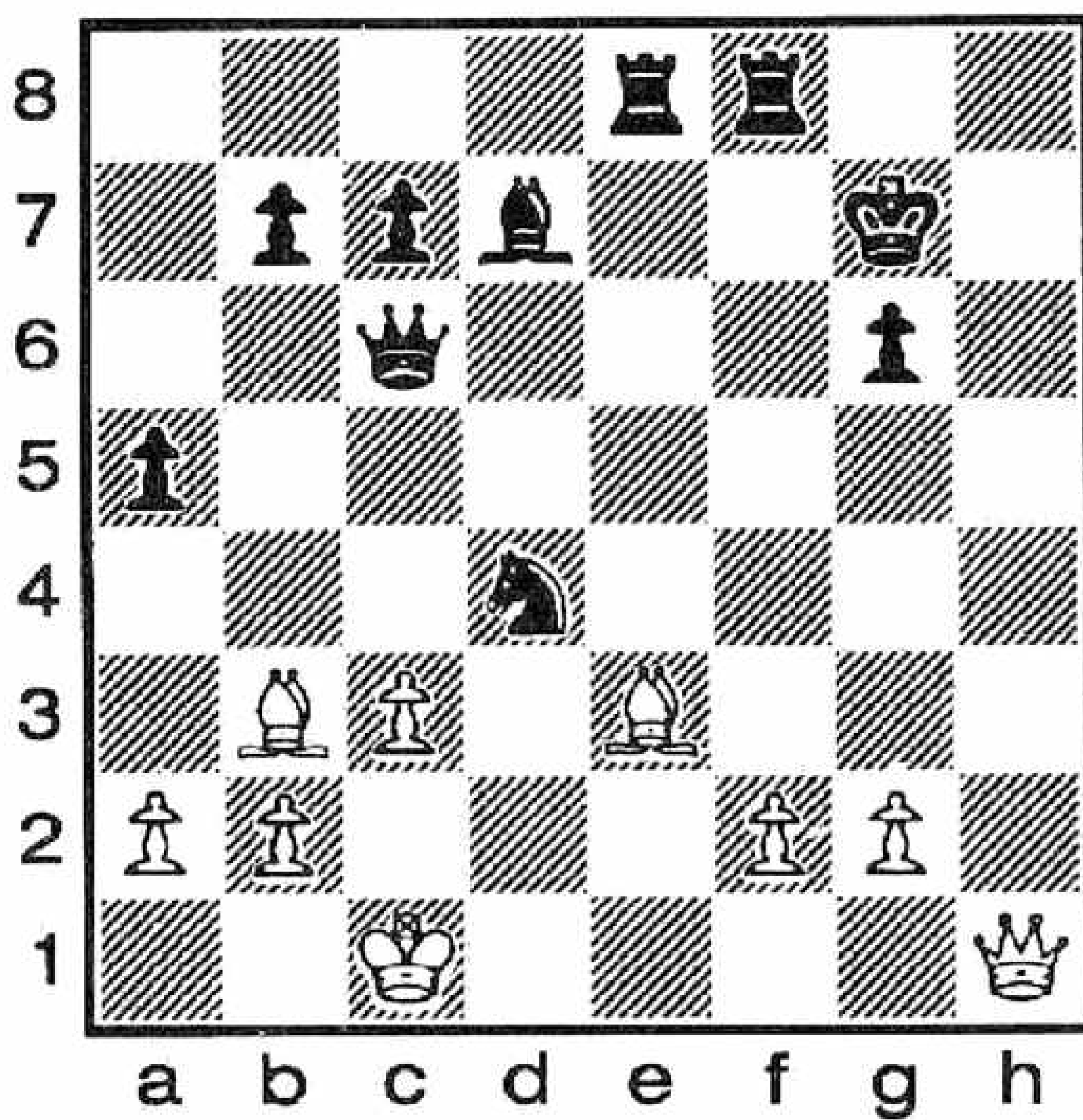


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Alfiles irrespetuosos.

Steinitz - Chigorin

La Habana 1892



Clave: Labor femenina.

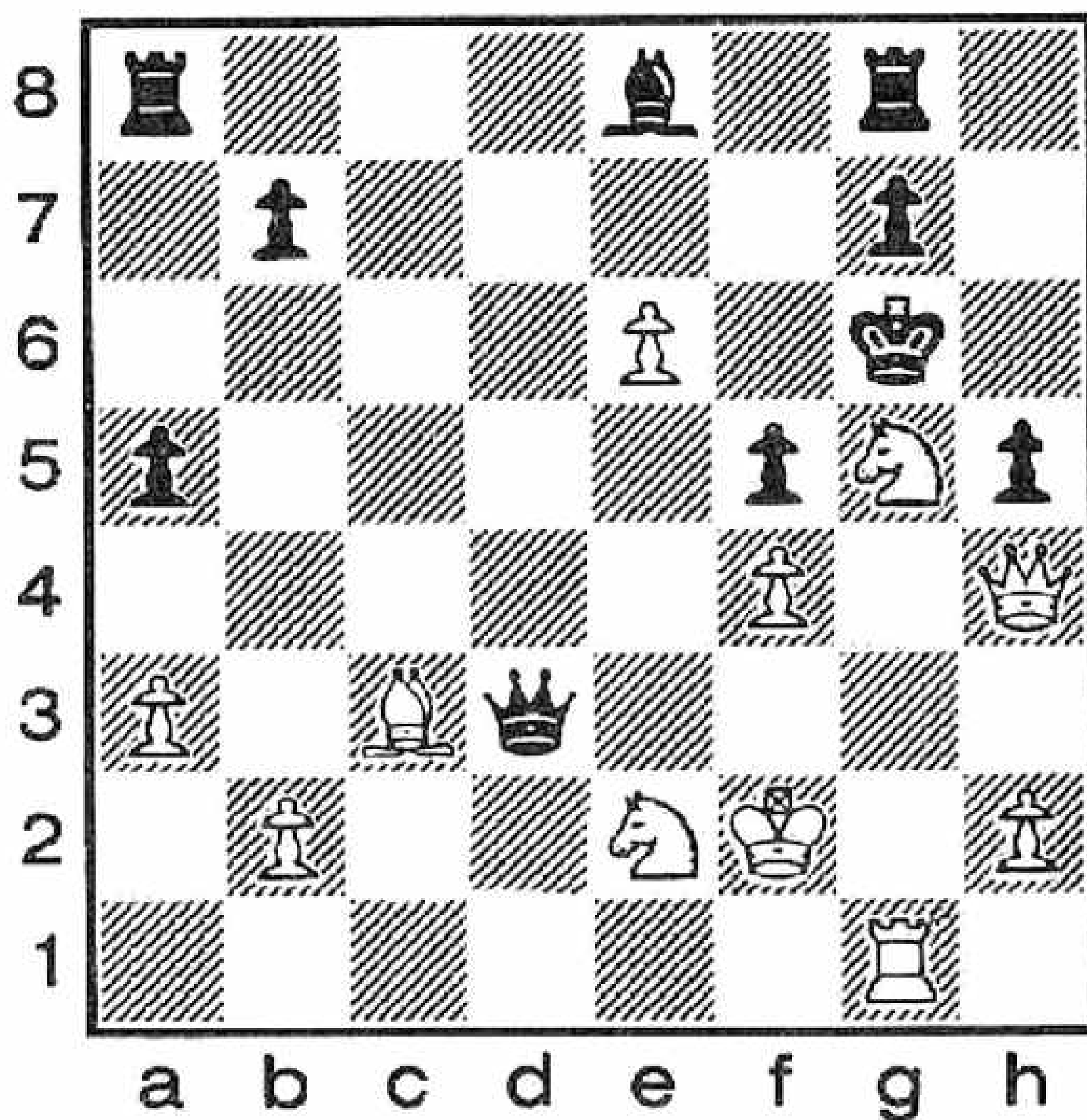
Emanuel Lasker (1868-1941)

Campeón del mundo, 1894-1921
Alemania

Seguidor del primer campeón mundial, Lasker ostentó el título supremo desde su victoria contra Steinitz, en 1894, hasta 1921, en que sufrió la derrota a manos del «torbellino» cubano José Raúl Capablanca. (Alegando agotamiento, Lasker abandonó el encuentro tras sólo catorce partidas.) Desde su primer éxito en un torneo (1890) celebrado en Berlín, su ciudad natal, hasta su última participación en Nottingham (1936), Emanuel Lasker se reveló a sus contemporáneos como peligrosísimo competidor. En dos ocasiones (San Petersburgo 1914 y Nueva York 1924) ganó importantes torneos dejando atrás a su dos grandes rivales, Capablanca y Alekhine. Tal vez la prueba más fehaciente de su espíritu combativo fue su tercer puesto en Moscú, en 1935. ¡Tenía entonces sesenta y siete años!

Emanuel Lasker reunía en su persona distintos tipos de ajedrecista: jugador a la vez táctico y posicional, genio de la defensa, psicólogo, luchador. Puede que fuera también el más experto finalista de todos los tiempos. Sus rivales no llegaban a dar con el secreto de su estilo y atribuían los éxitos de Lasker a las causas más variadas: los apestosos puros que fumaba durante las partidas, su buena estrella y hasta eventuales pactos con el diablo. No le interesaban las teorías, sólo las buenas jugadas. Su fuerte era la batalla cuerpo a cuerpo, donde un mínimo instante de inatención podía acarrear la catástrofe. Jugador con nervios de acero, corría riesgos calculados u optaba por continuaciones inferiores para llevar el juego por derroteros que desconcertaran a su adversario. Le gustaba «danzar al borde del abismo», y su proceder en las partidas de importancia crítica tenía monumental resonancia. Acabó su carrera con el segundo porcentaje máximo de victorias entre todos los campeones.

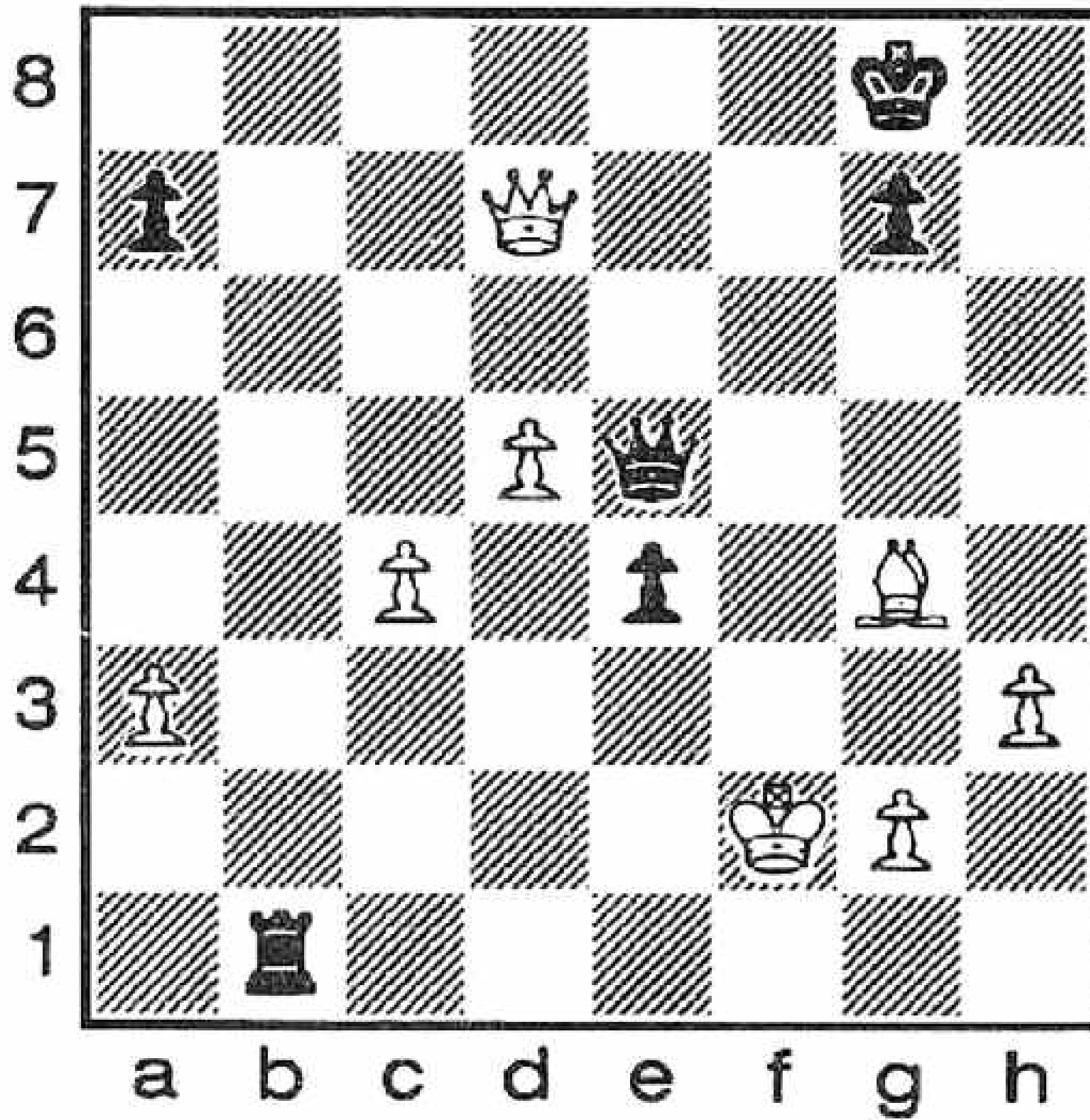
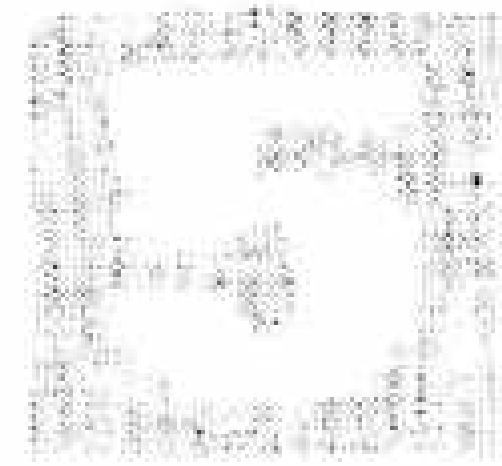
Lasker- Gunsberg Hastings 1895



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Salto mortal.

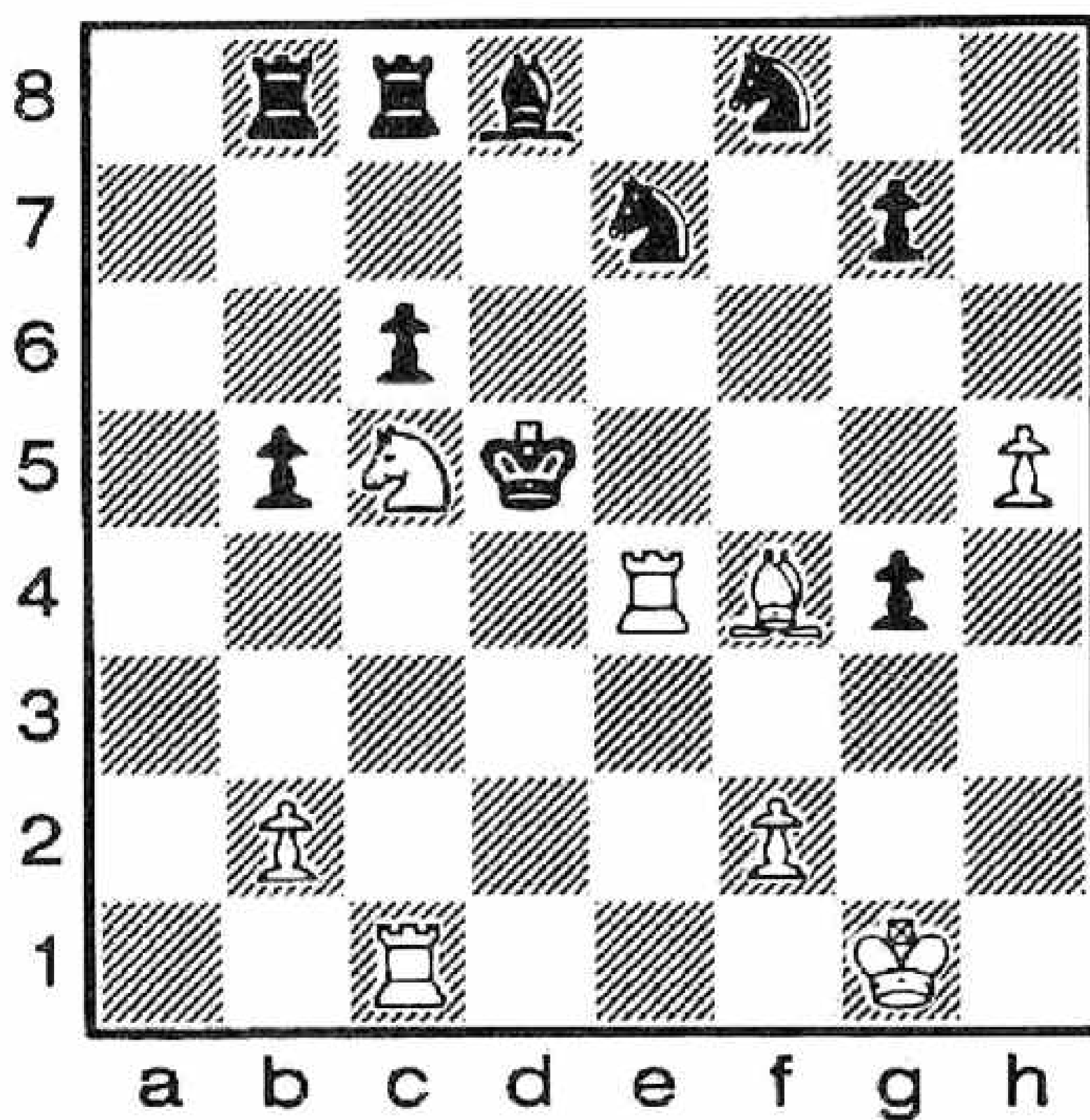
Tartakover - Lasker
Nueva York 1924



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: A empujones.

Lasker - Steinitz
Moscu 1896

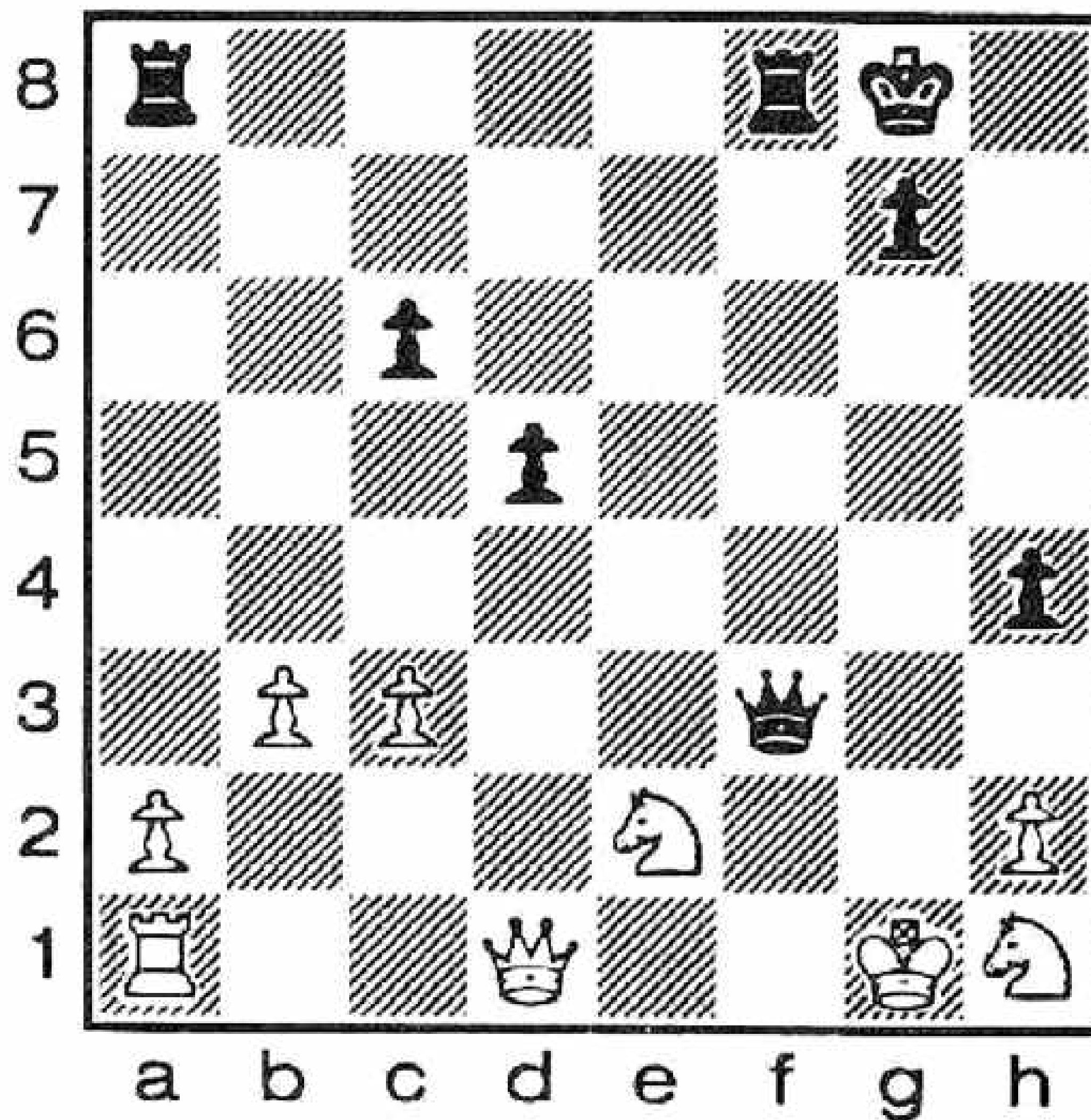


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Acceso directo.



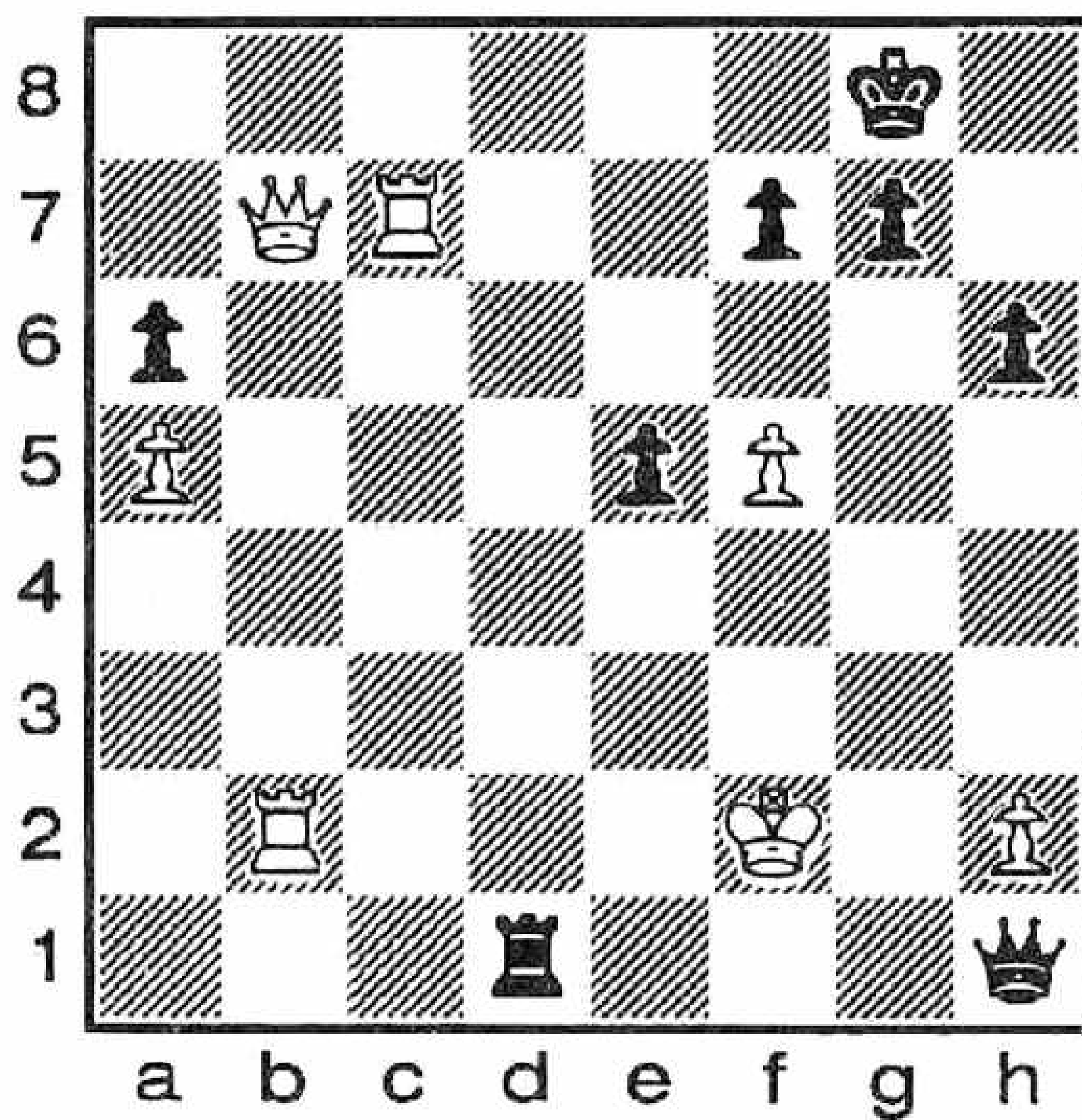
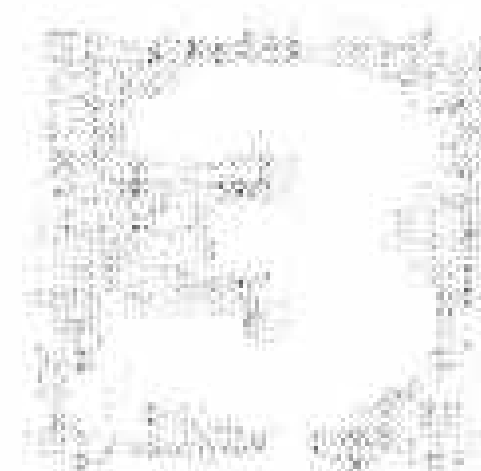
Porges - Lasker
Nuremberg 1896



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Un peoncito peligroso.

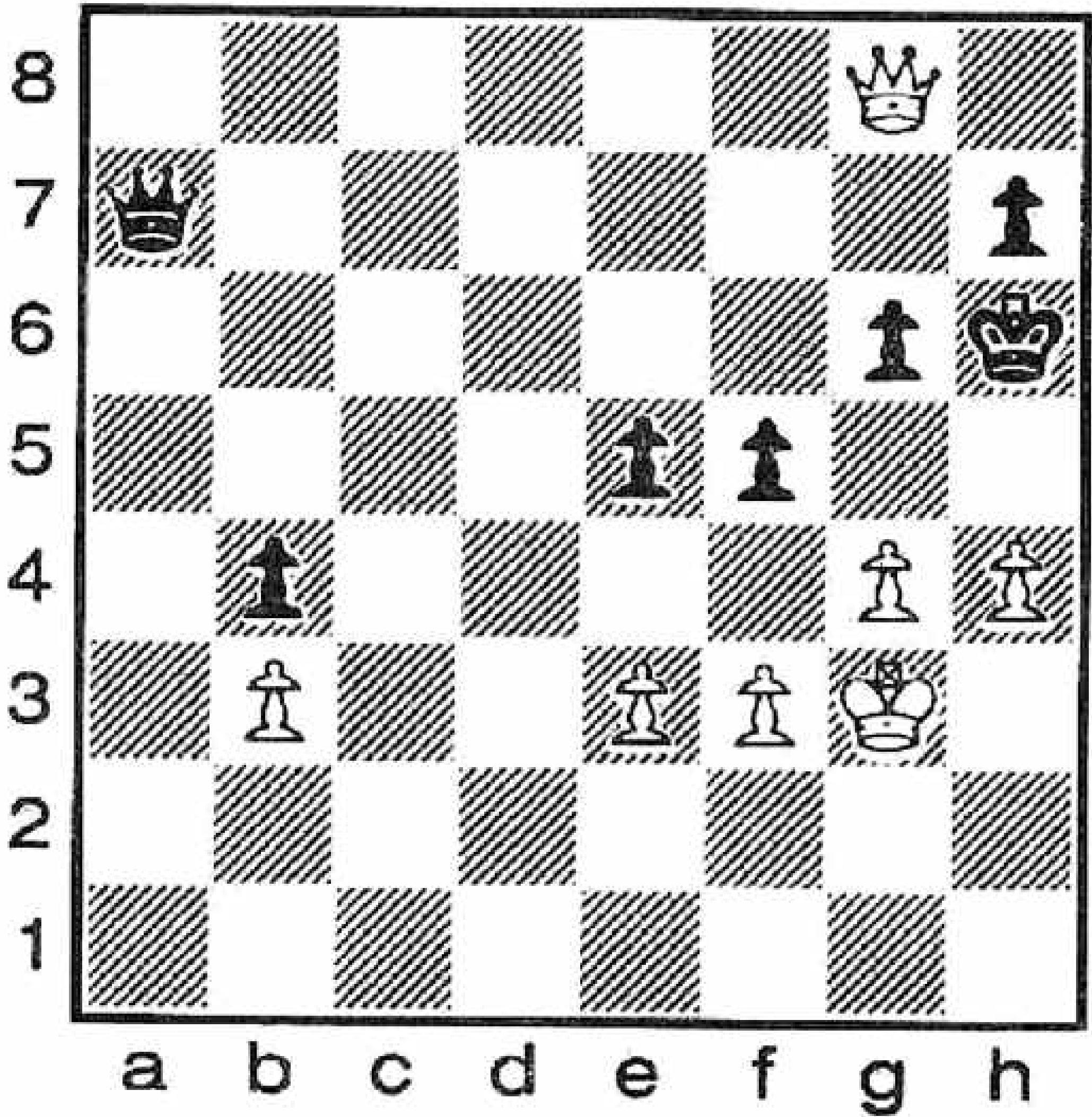
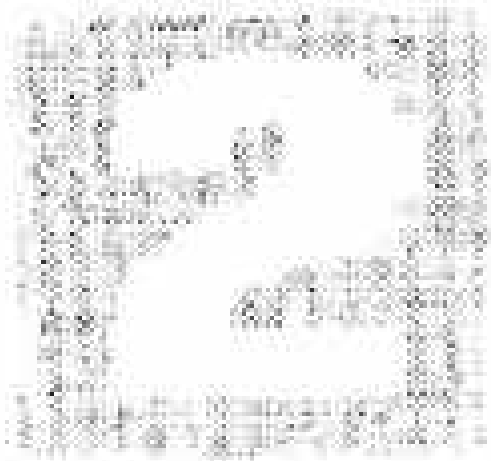
Consultantes - Lasker
Filadelfia 1907



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: El tercer hombre.

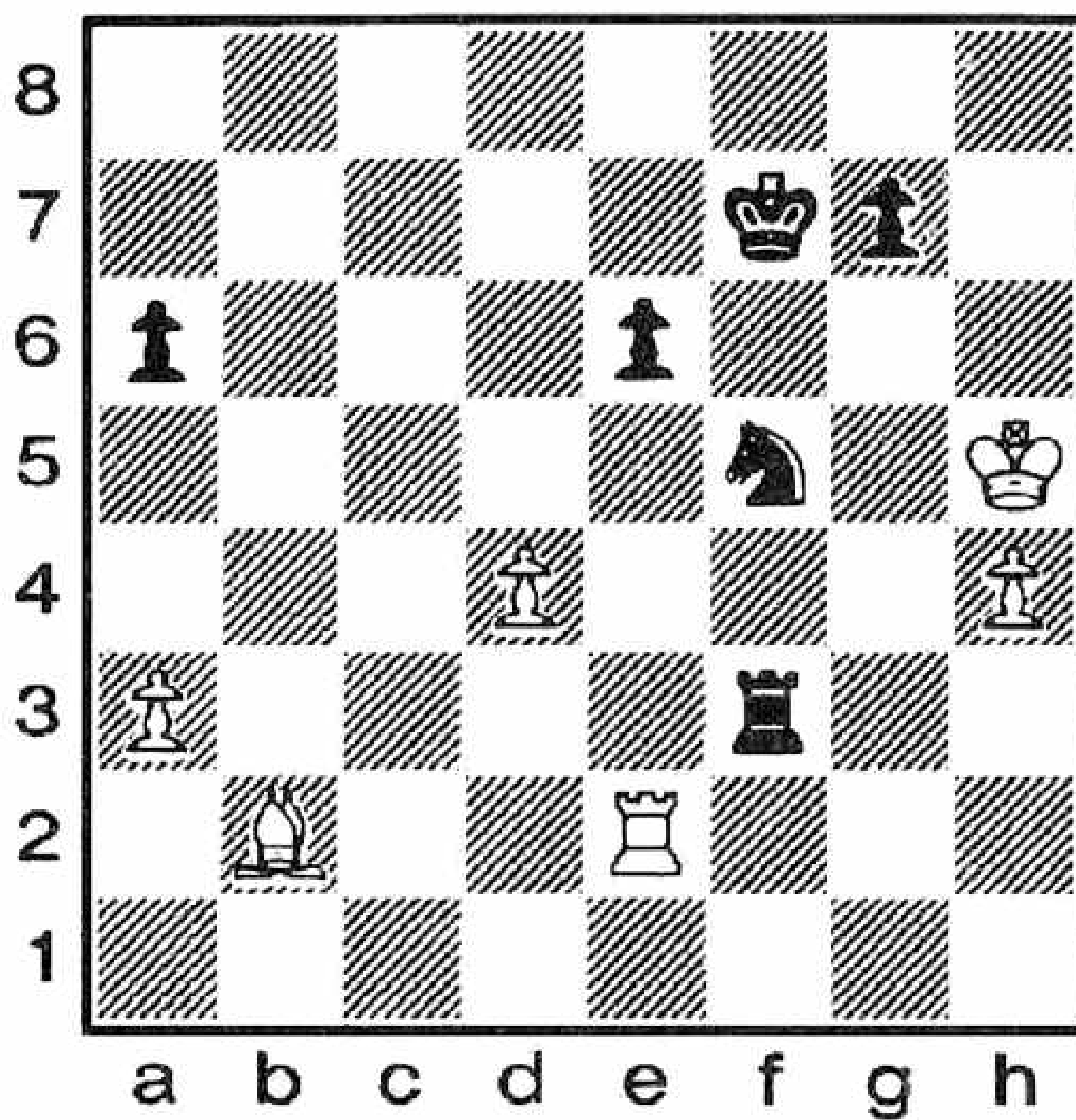
Lasker - Hennerberger
Zurich 1934



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Las señoras primero.

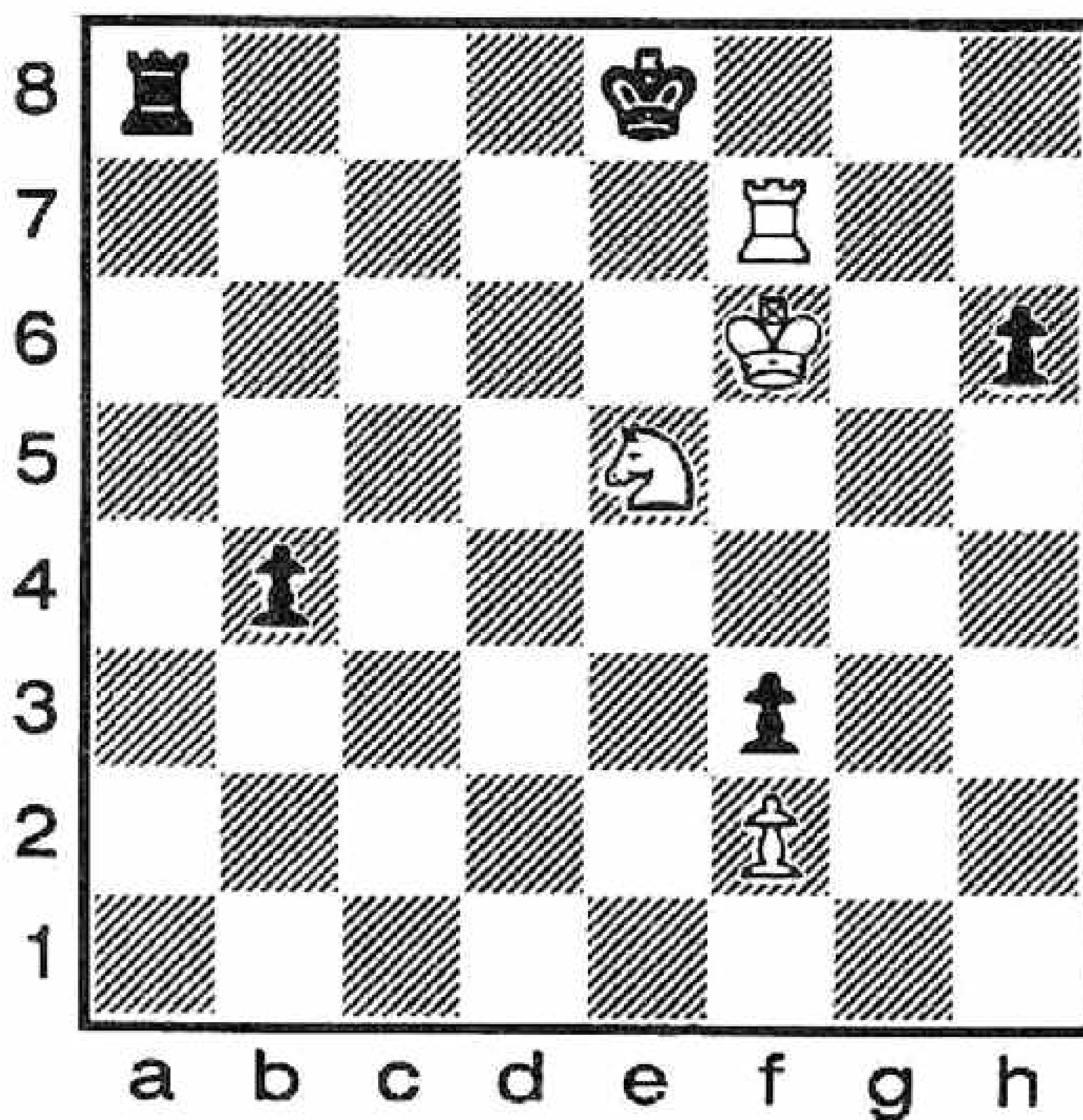
Fillacik - Lasker
Zagreb 1924



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Estrecha el cerco.

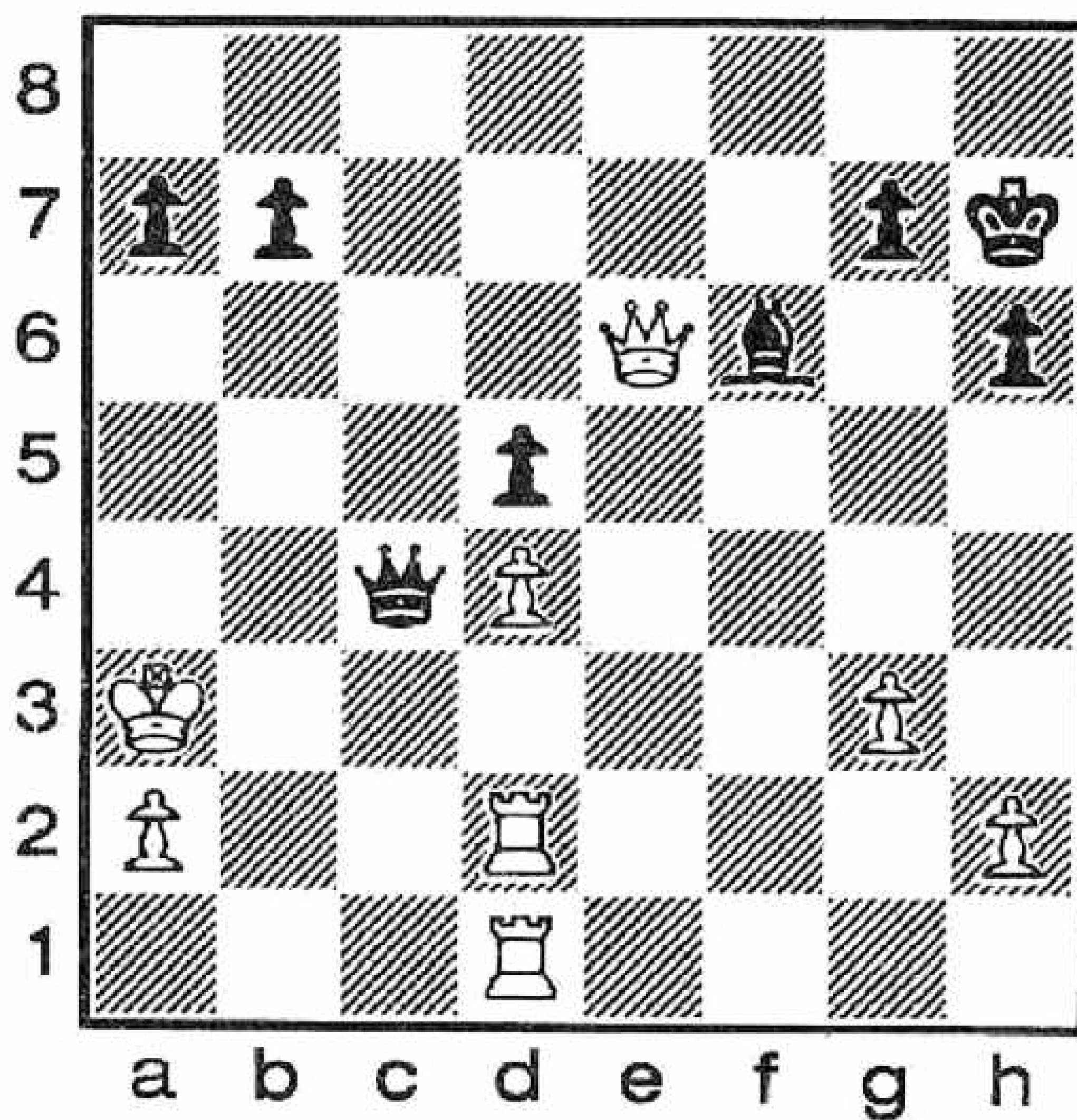
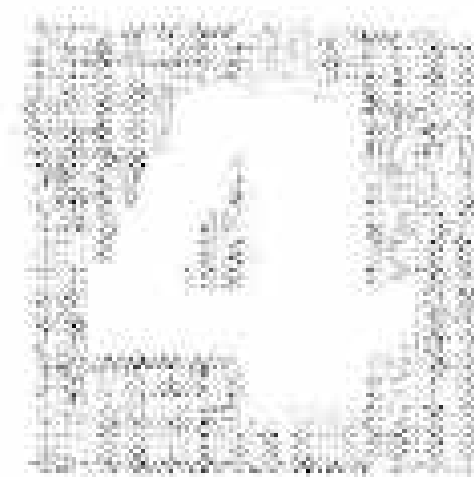
Lasker - Schiffers
Nuremberg 1896



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Victoria aplastante.

Pillsbury - Lasker
San Petersburgo 1895-96



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Fuego cruzado.

José Raúl Capablanca (1888-1942)

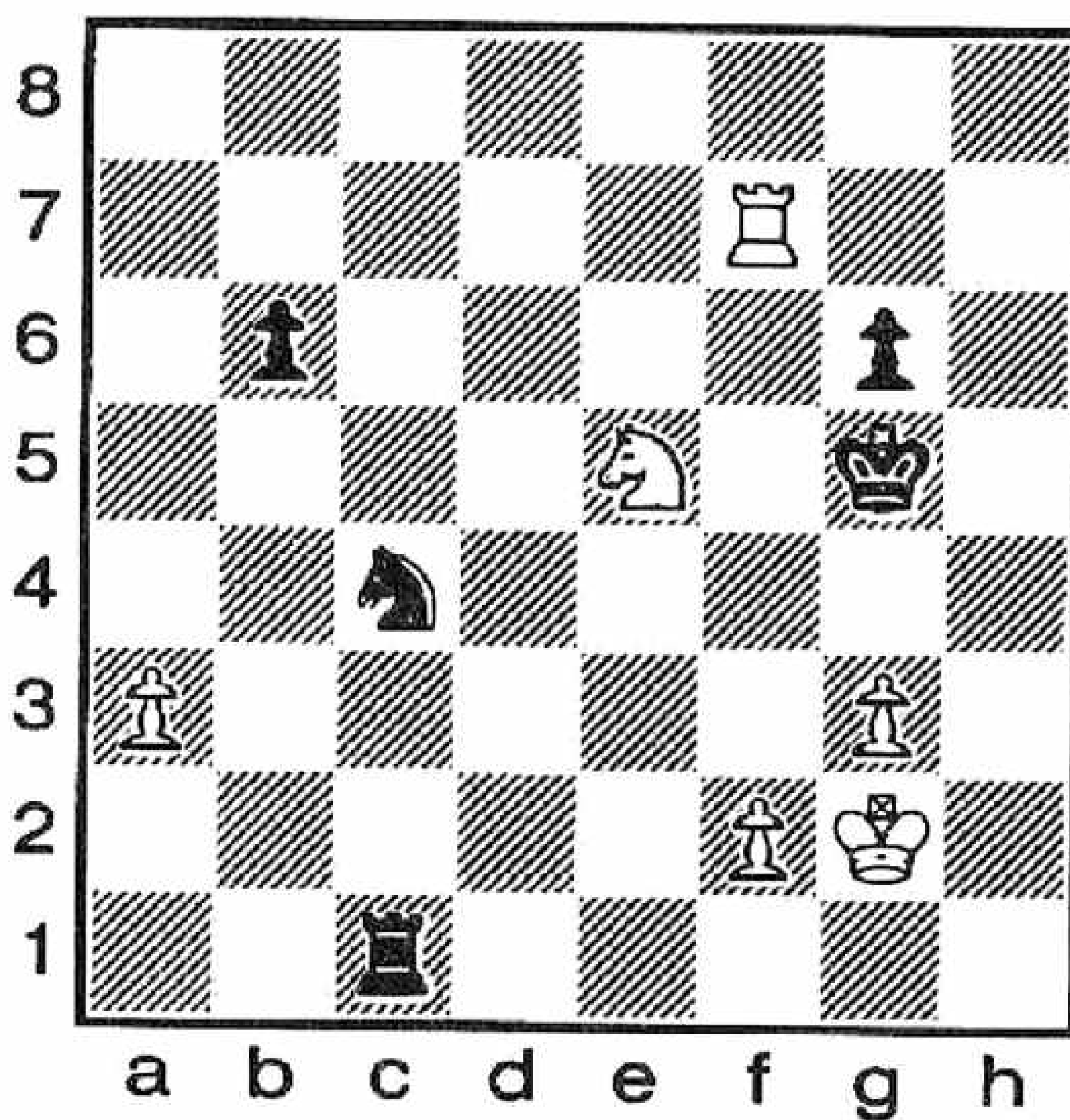
Campeón del mundo, 1921-27
Cuba

El «invencible» Capablanca fue y sigue siendo considerado como uno de los mayores talentos ajedrecísticos naturales de todas las épocas. Se dice que aprendió a mover las piezas a la edad de cuatro años, simplemente viendo jugar a su padre. Durante ocho años consecutivos no perdió ni una sola partida de torneo, y al sobrevenirle la muerte en 1942, a raíz de un ataque cardíaco sufrido en el Manhattan Chess Club, pudo comprobarse que en toda su vida tan sólo había perdido treinta y siete partidas serias, muchas menos que cualquier otro jugador de su rango.

Coordinación y armonía fueron los dones intrínsecos de este genio mozartiano del mundo del ajedrez. Jugaba con rapidez y facilidad, como si hubiera nacido para este arte. Capablanca no daba pasos en falso ni erraba en el juicio de las posiciones, logrando siempre como por encanto situar sus piezas en las casillas más aptas. Manejaba el ajedrez combinativo y de ataque como el mejor, pero prefería las posiciones claras y sólidas, confiando en su impecable técnica y extraordinaria intuición de los finales. Estas cualidades se pusieron ya en evidencia cuando, a los doce años, Capablanca ganó el campeonato de Cuba en un encuentro con Juan Corzo.

Debido a todo esto y a su llamativa prestancia física, Capablanca fue idolatrado dentro y fuera del mundo ajedrecístico. En una encuesta llevada a cabo en los años veinte por una prestigiosa revista, figuraba como el tercer hombre más guapo del mundo, después de Rodolfo Valentino y Ramón Novarro. Cecil D. de Mille lo llevó incluso a Hollywood con la intención de hacer de él una estrella de la pantalla. Pero Capablanca sería sobre todo recordado como jugador de ajedrez, uno de los auténticamente mejores.

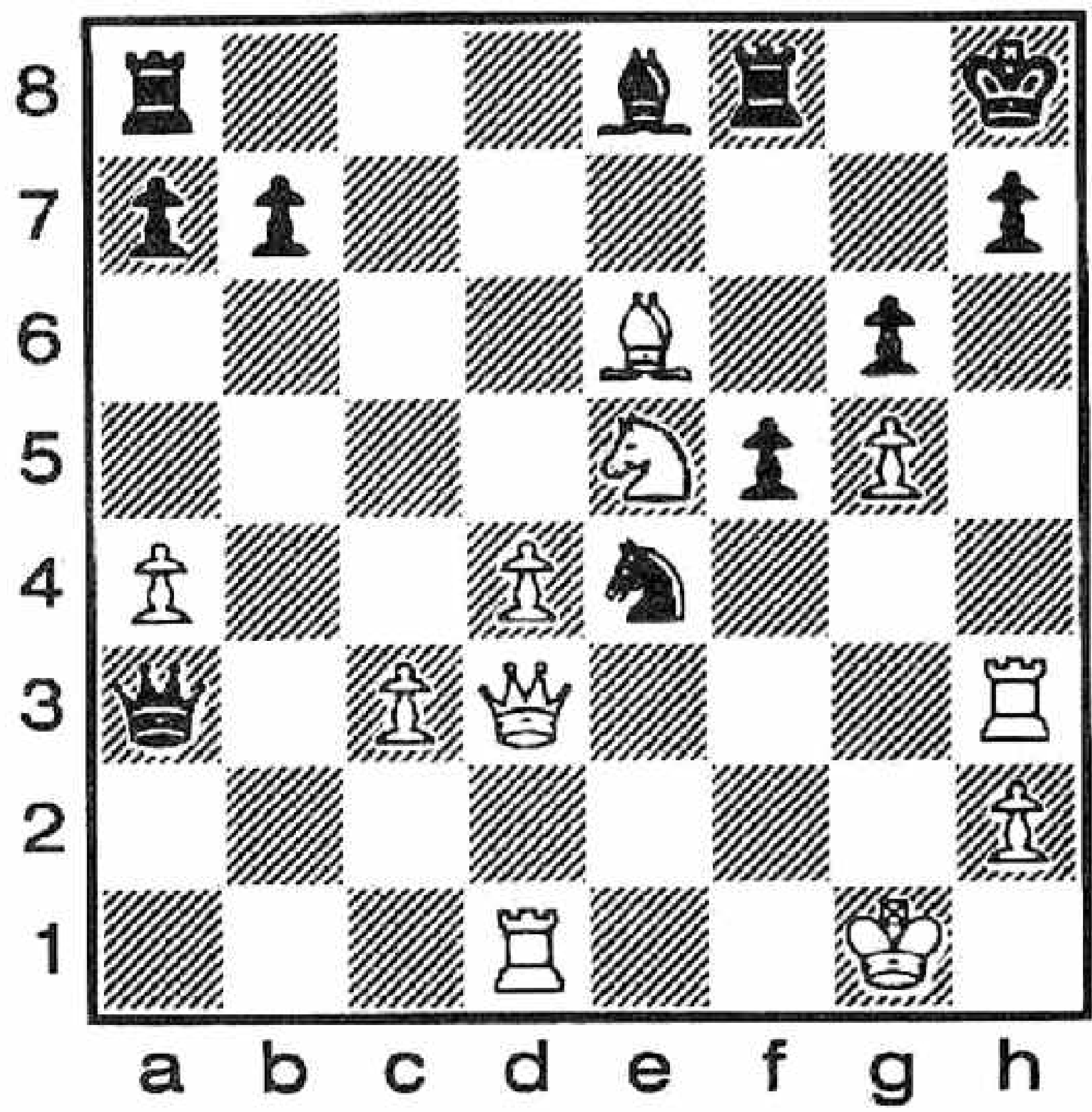
Capablanca - Menchik
Margate 1935



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Cabriolas hípicas.

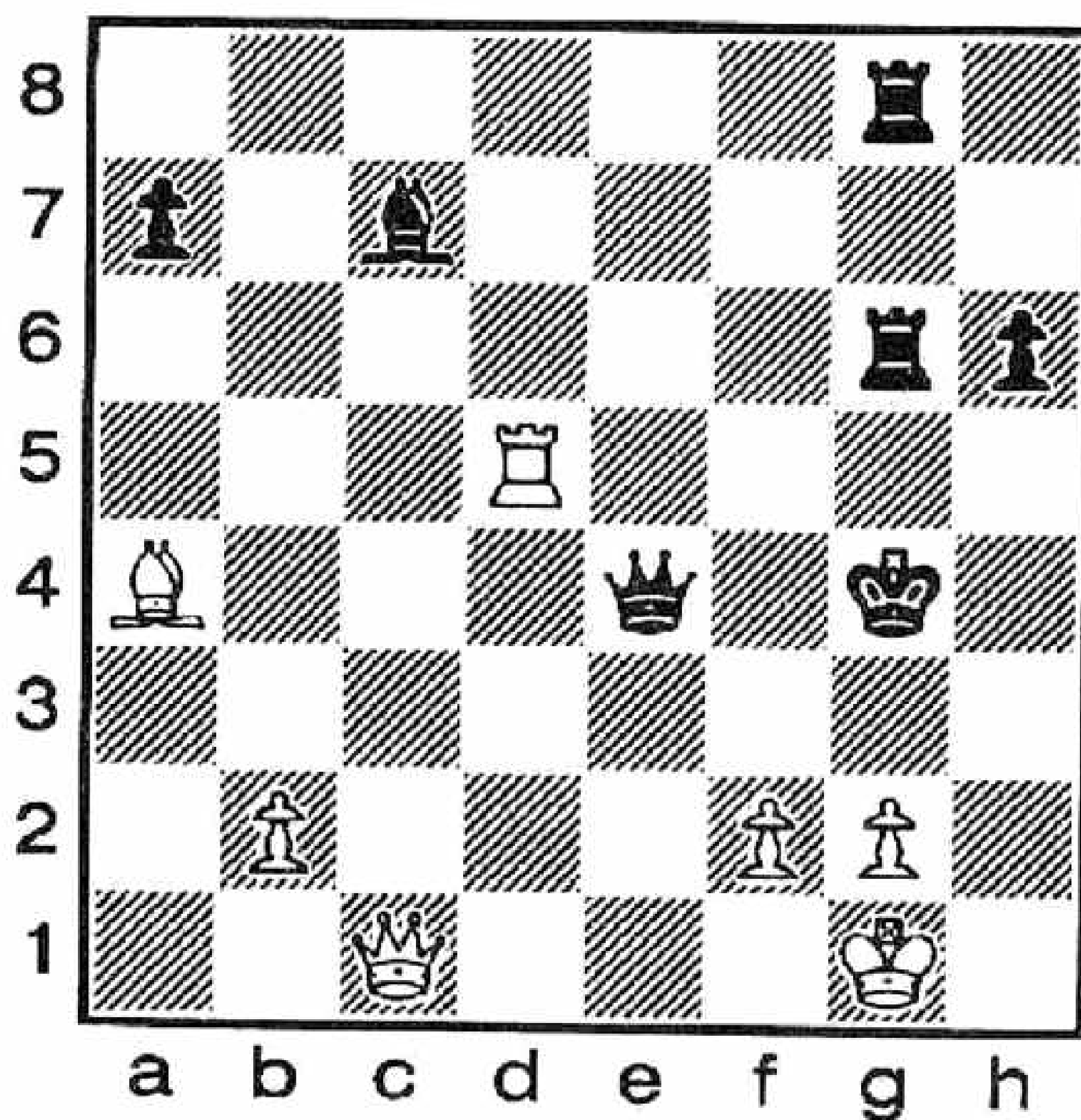
Capablanca - Vassaux
Buenos Aires 1939



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Su Majestad desnuda.

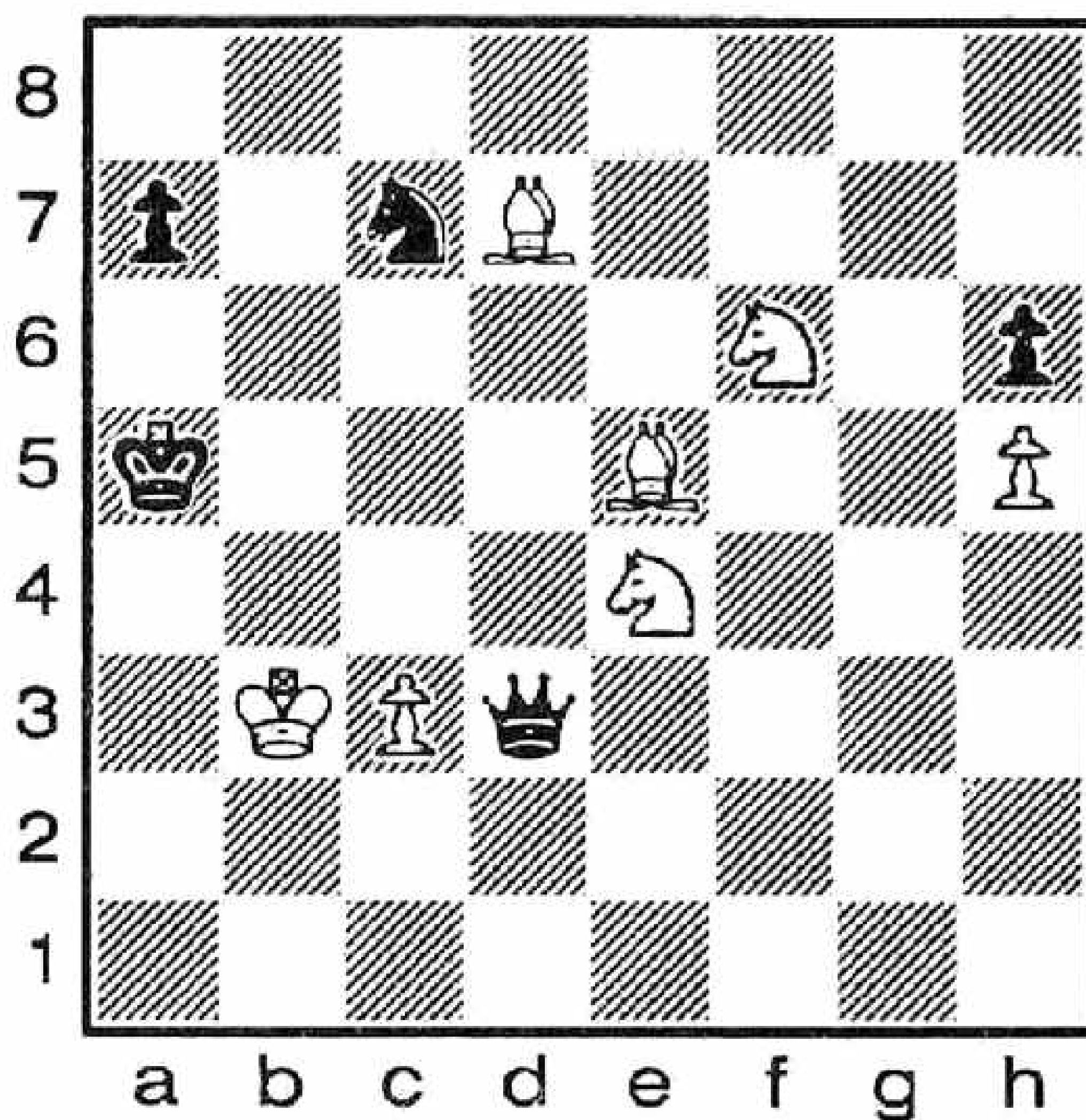
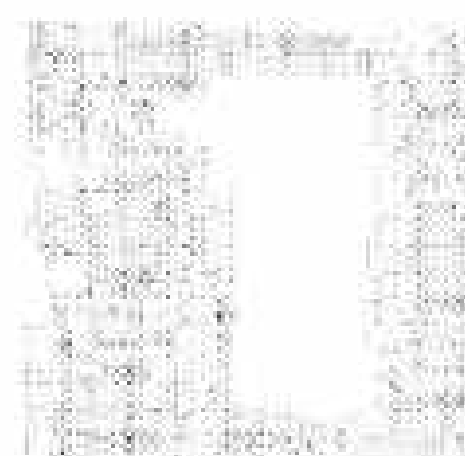
Capablanca - Stahr
Chicago 1915



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: De lado a lado.

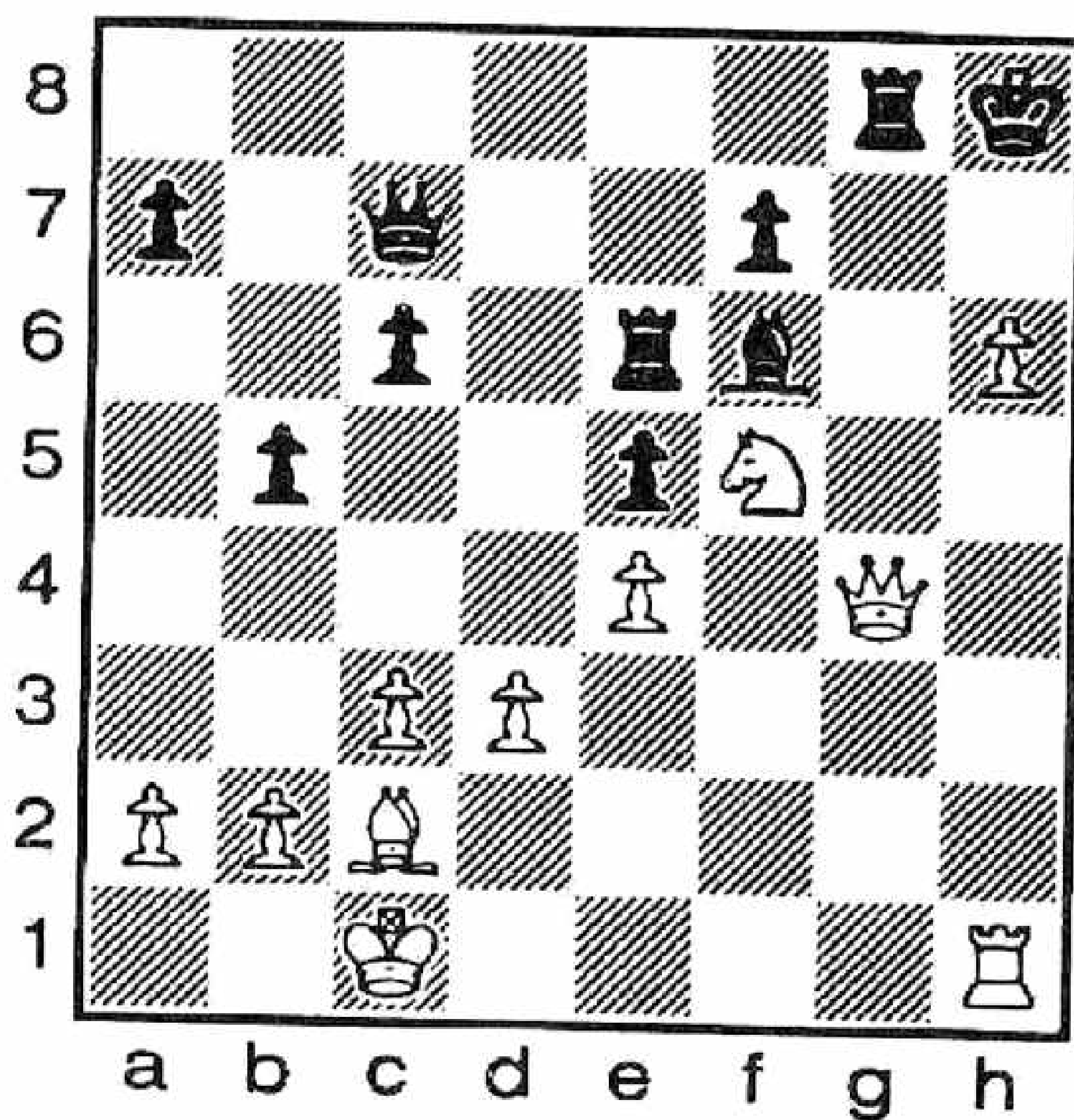
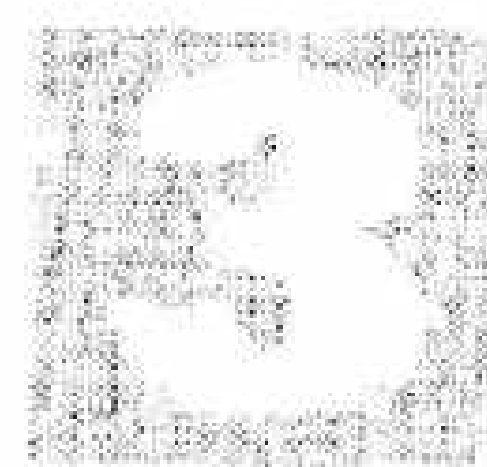
Capablanca - Maddock
Nueva York 1922



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La banda de los cuatro.

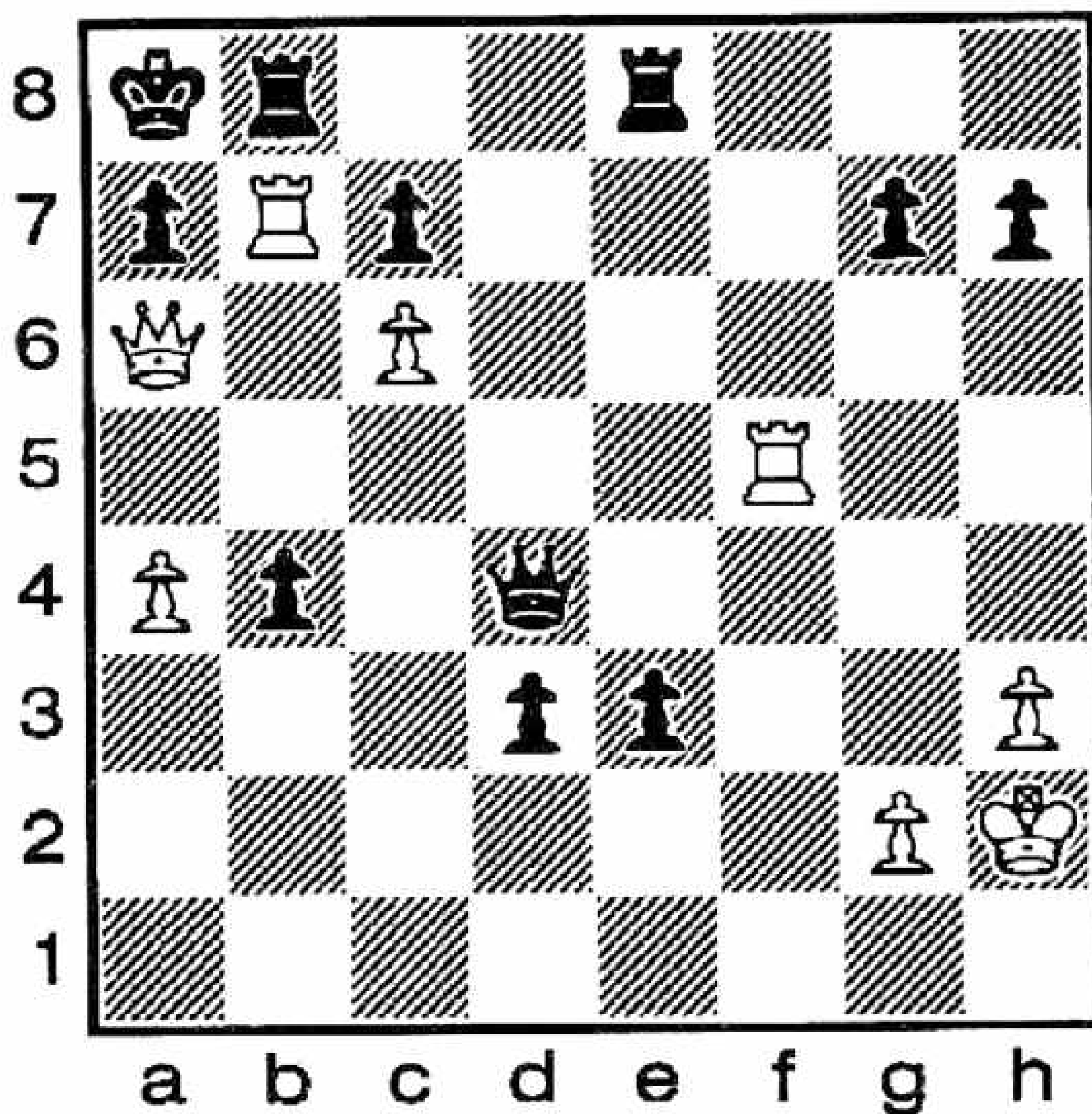
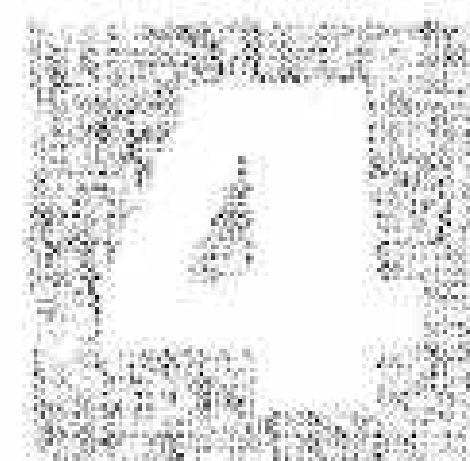
Capablanca - Carter
San Luis 1909



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Arrojo femenino.

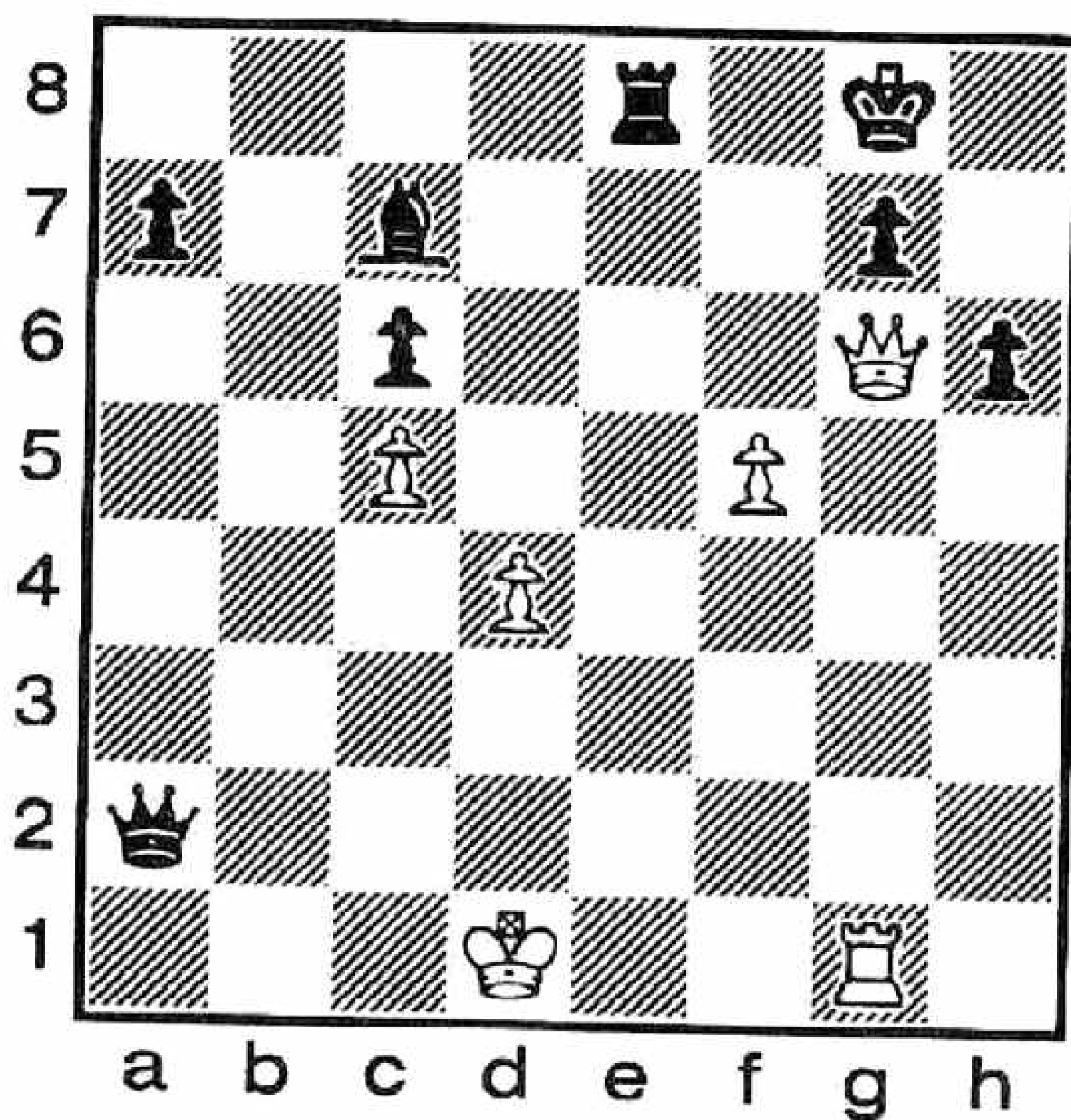
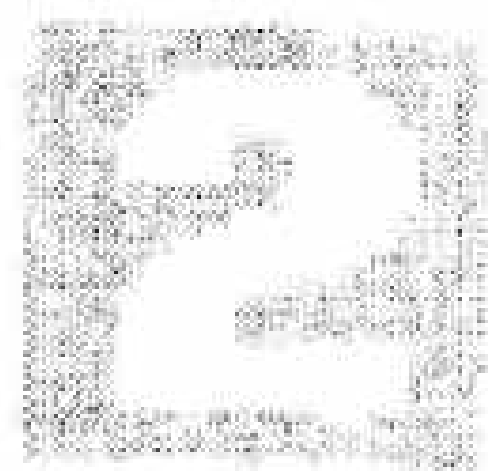
Capablanca - Raubitschek
Nueva York 1906



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Entre torre y torre.

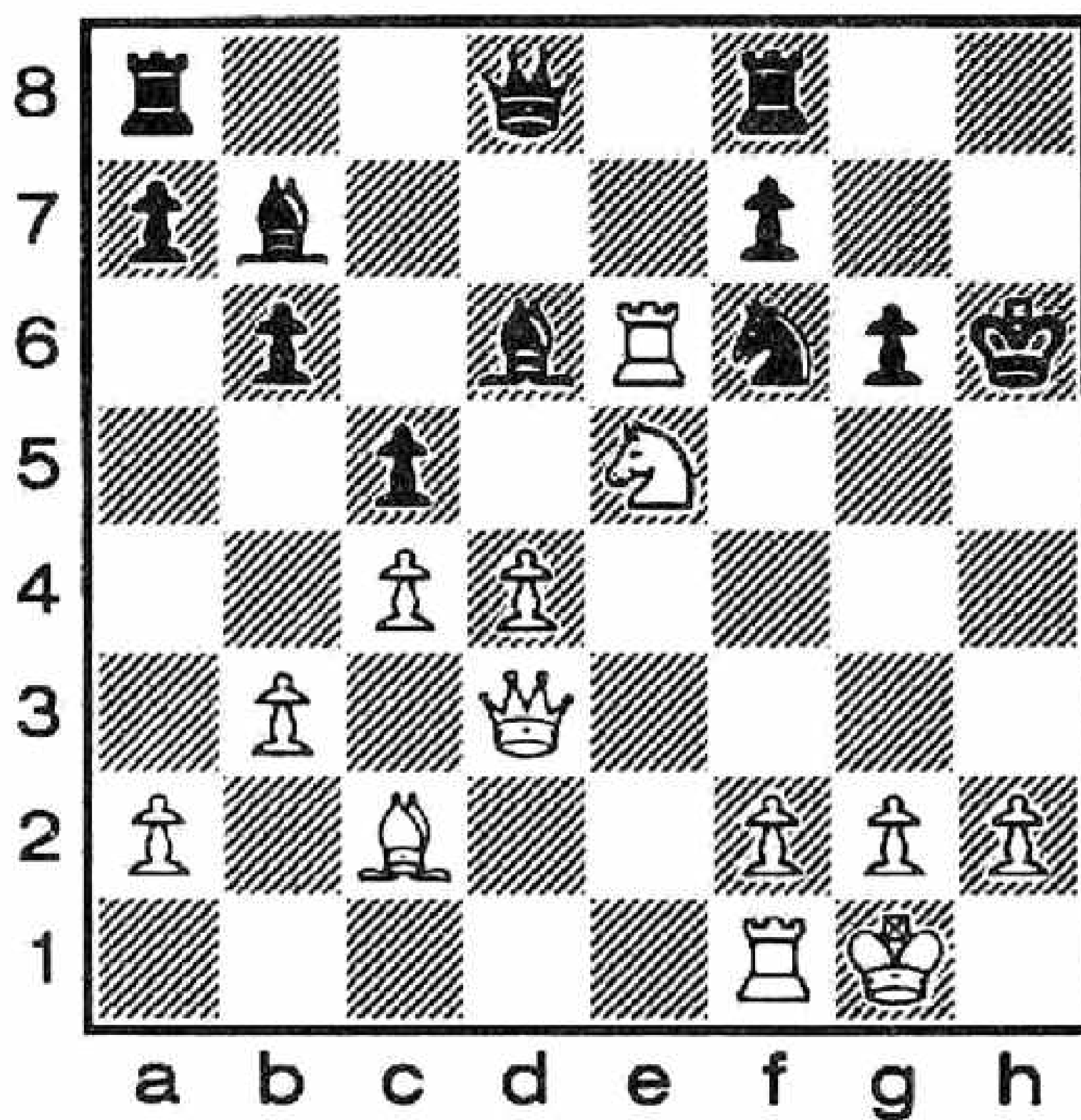
Aficionado - Capablanca
Nueva York 1911



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Tres en el columpio.

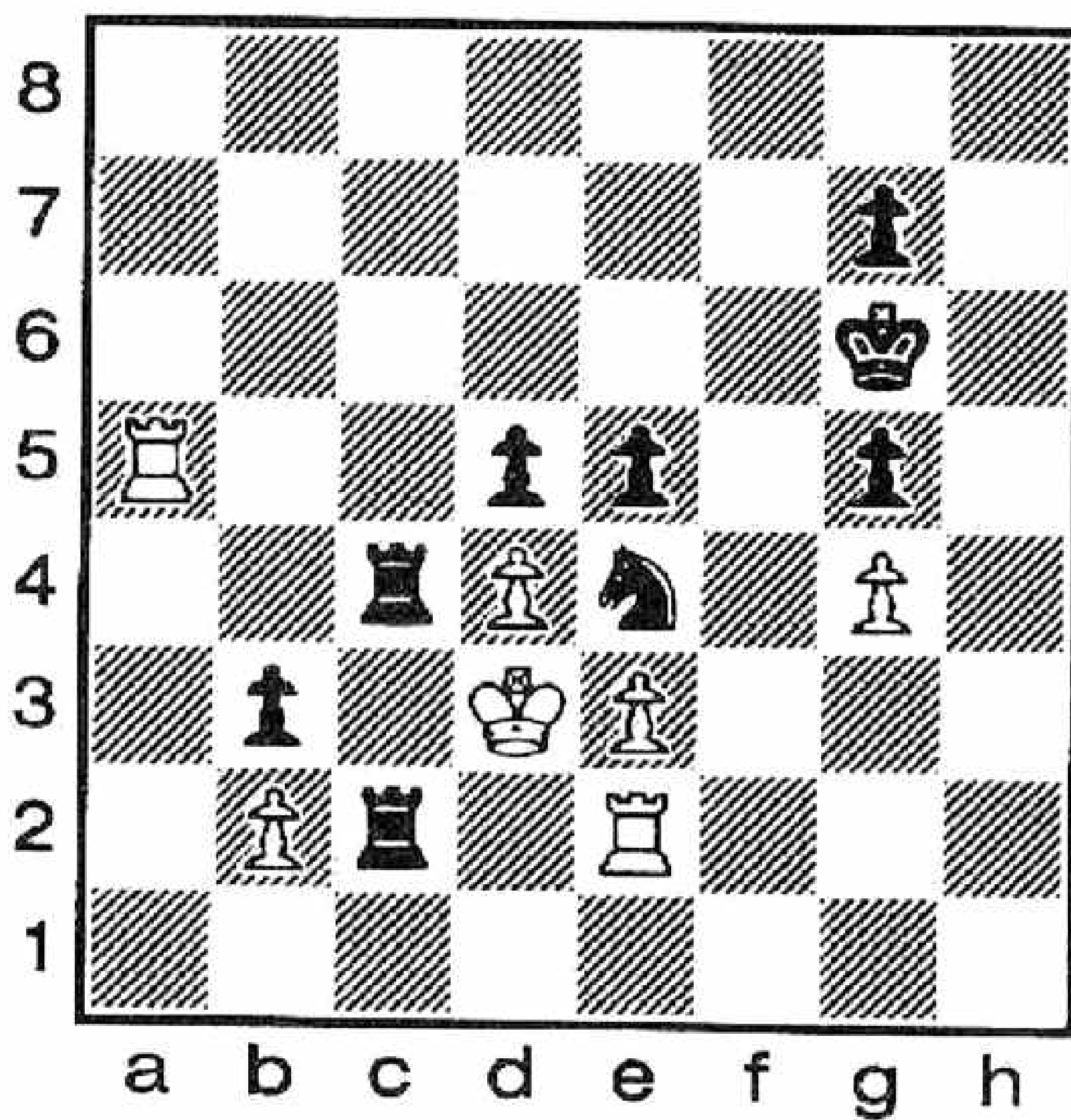
Capablanca - Jaffe
Nueva York 1910



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Minando el puntal.

Bogolyubov - Capablanca
Bad Kissingen 1928



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Peón con estilete.

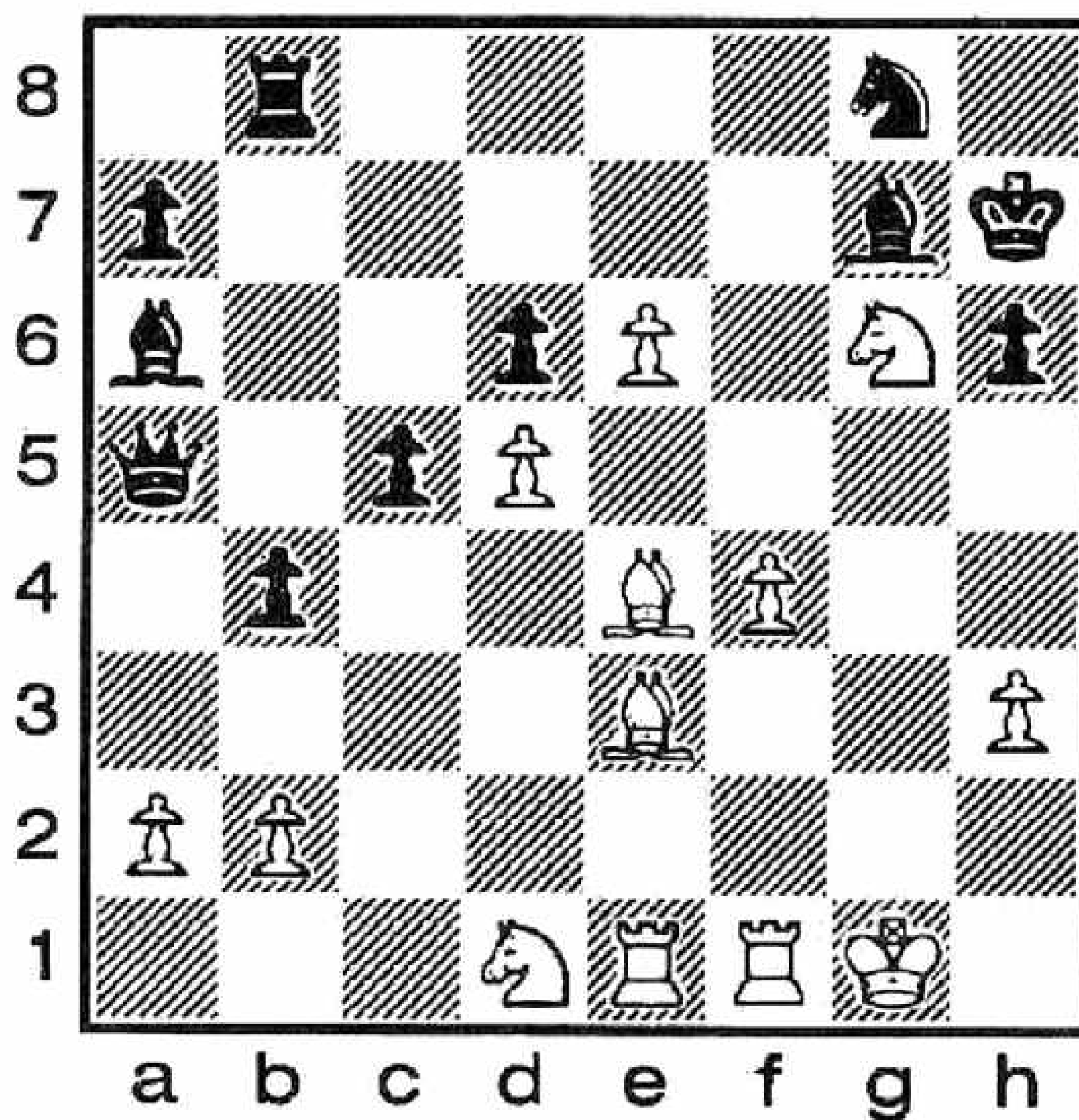
Alexander Alekhine (1892-1946)

Campeón del mundo, 1927-35, 1937-46
Rusia

El hombre que derrotó en 1927 a Capablanca «el Invencible» era un emigrado ruso llamado Alexander Alekhine. Dedicado por entero al ajedrez, Alekhine solía pasarse un mínimo de diez horas diarias estudiando el juego. Tenía pocos amigos y no era admirado como persona, pero en todo el mundo se apreciaba su gran talento ajedrecístico. Ha sido hasta la fecha el único campeón mundial que haya muerto en posesión de su título.

Su espíritu creador le permitió llevar a cabo la difícil fusión de fantasía y sentido práctico como ningún otro jugador hasta el presente. Su inquieta imaginación se holgaba en la complejidad, pero aun en posiciones aparentemente muy sencillas sorprendía a todos con recursos insospechados. Sus partidas eran fuente de novedades de apertura y concepciones que el propio Bobby Fischer calificaría más tarde de «exorbitantes» e «inauditas». En sus escritos, Alekhine se complacía explicando cómo sus excéntricas ideas radicaban de hecho en la lógica de la posición. Ante el tablero, Alekhine revelaba una personalidad psicológicamente amenazadora, fumando, atusándose sin cesar los cabellos, fijando ferozmente la vista en su adversario y, a veces, dando vueltas en torno a la mesa de juego como un predador. A juicio de muchos, no obstante, sus partidas constituyen una colección de obras maestras que elevaron el ajedrez al más alto nivel entre los logros intelectuales y estéticos.

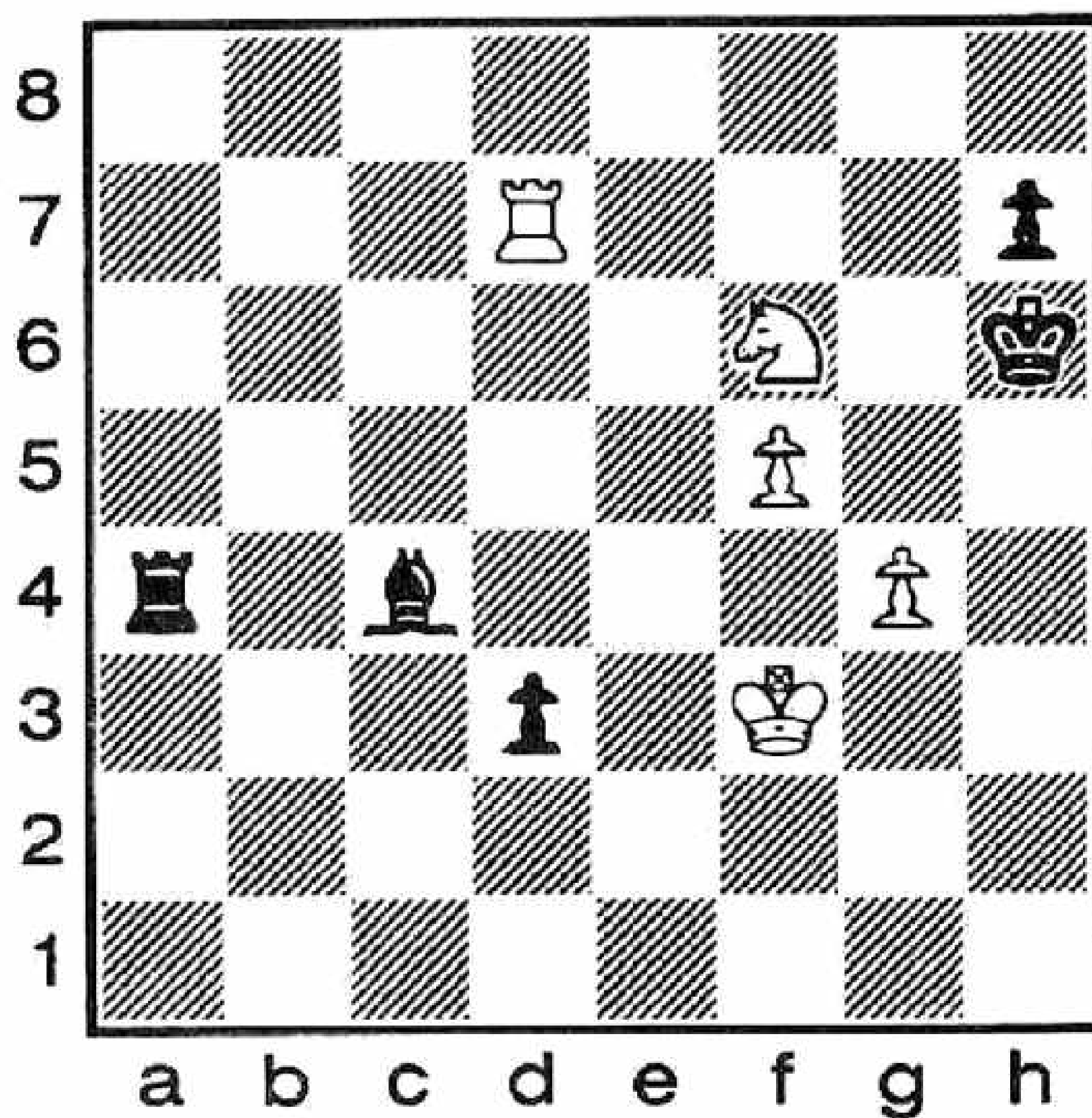
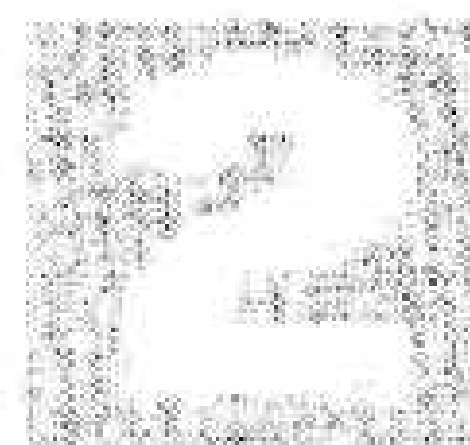
Alekhine - Fletcher
Londres 1928



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Puede correr, pero no esconderse.

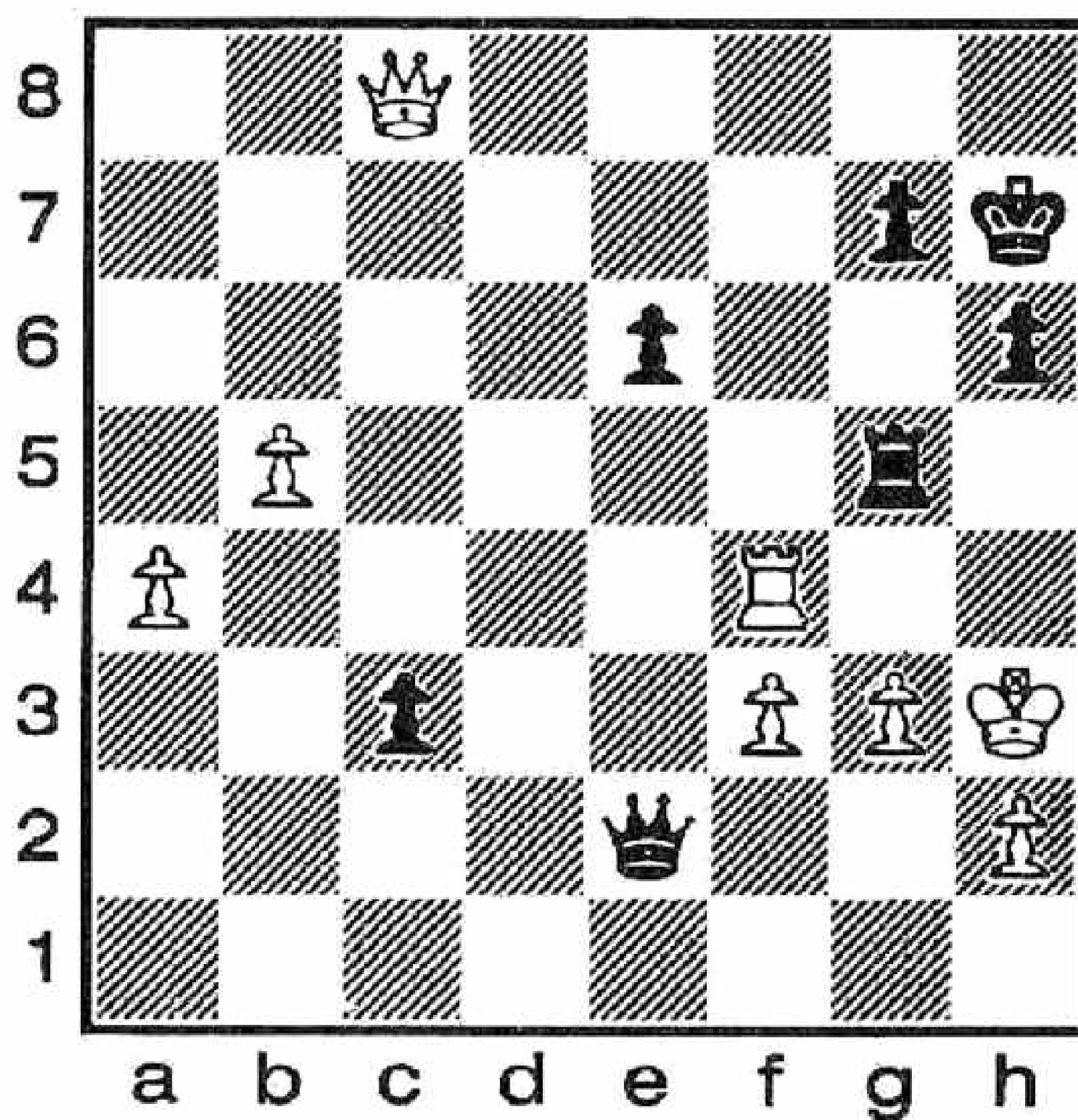
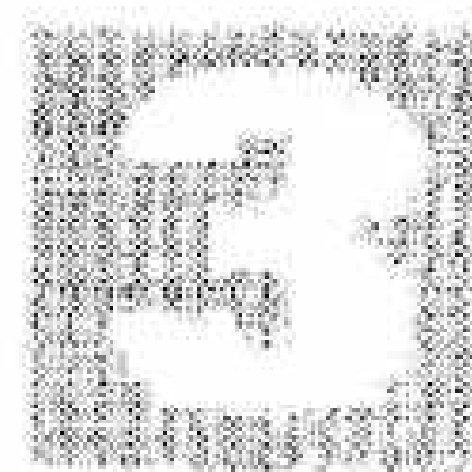
Alekhine - Steiner
Dresde 1928



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Toda la familia.

Bogolyubov - Alekhine
Alemania - Holanda 1929

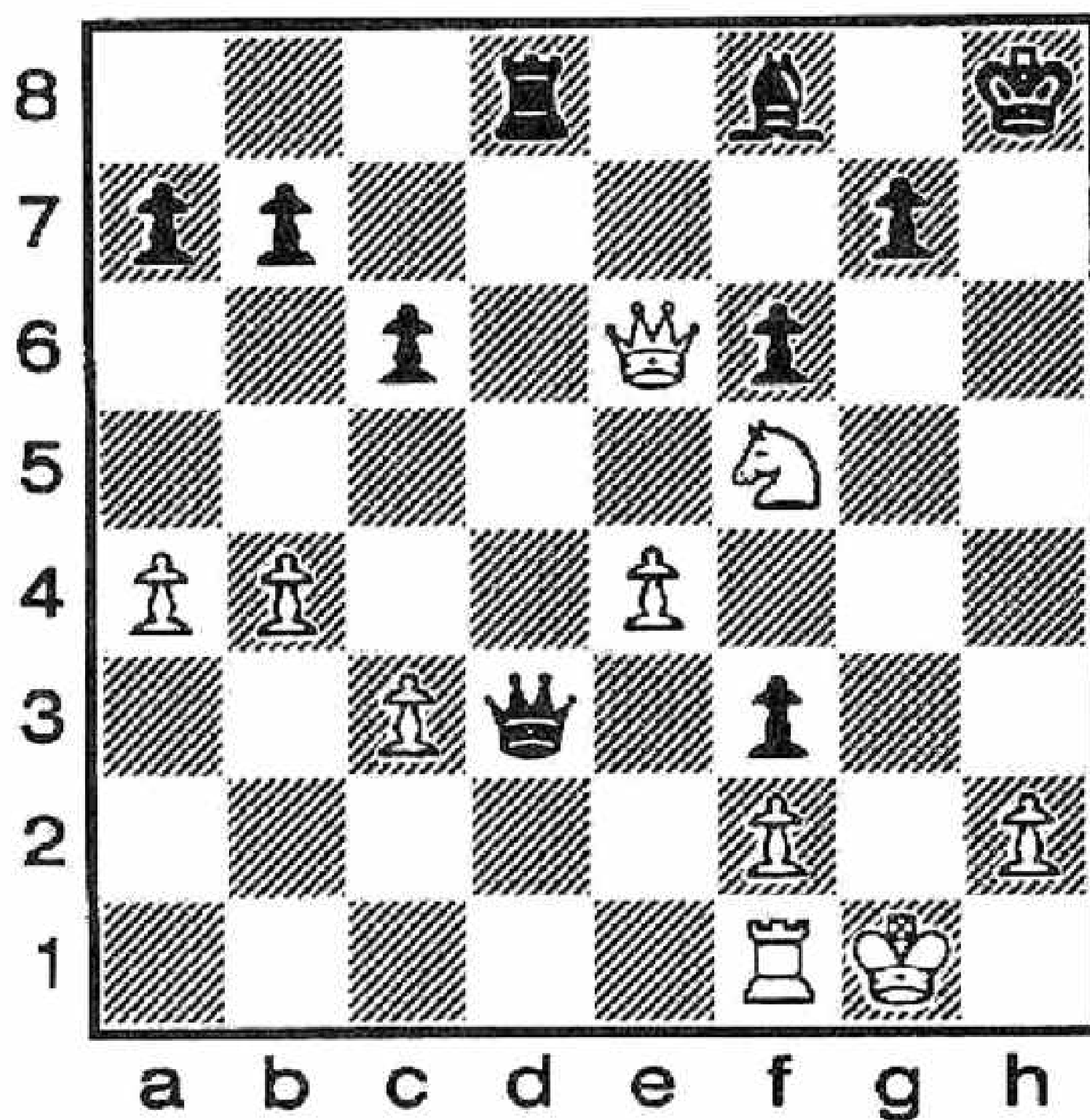


JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Entre la espada y la pared.



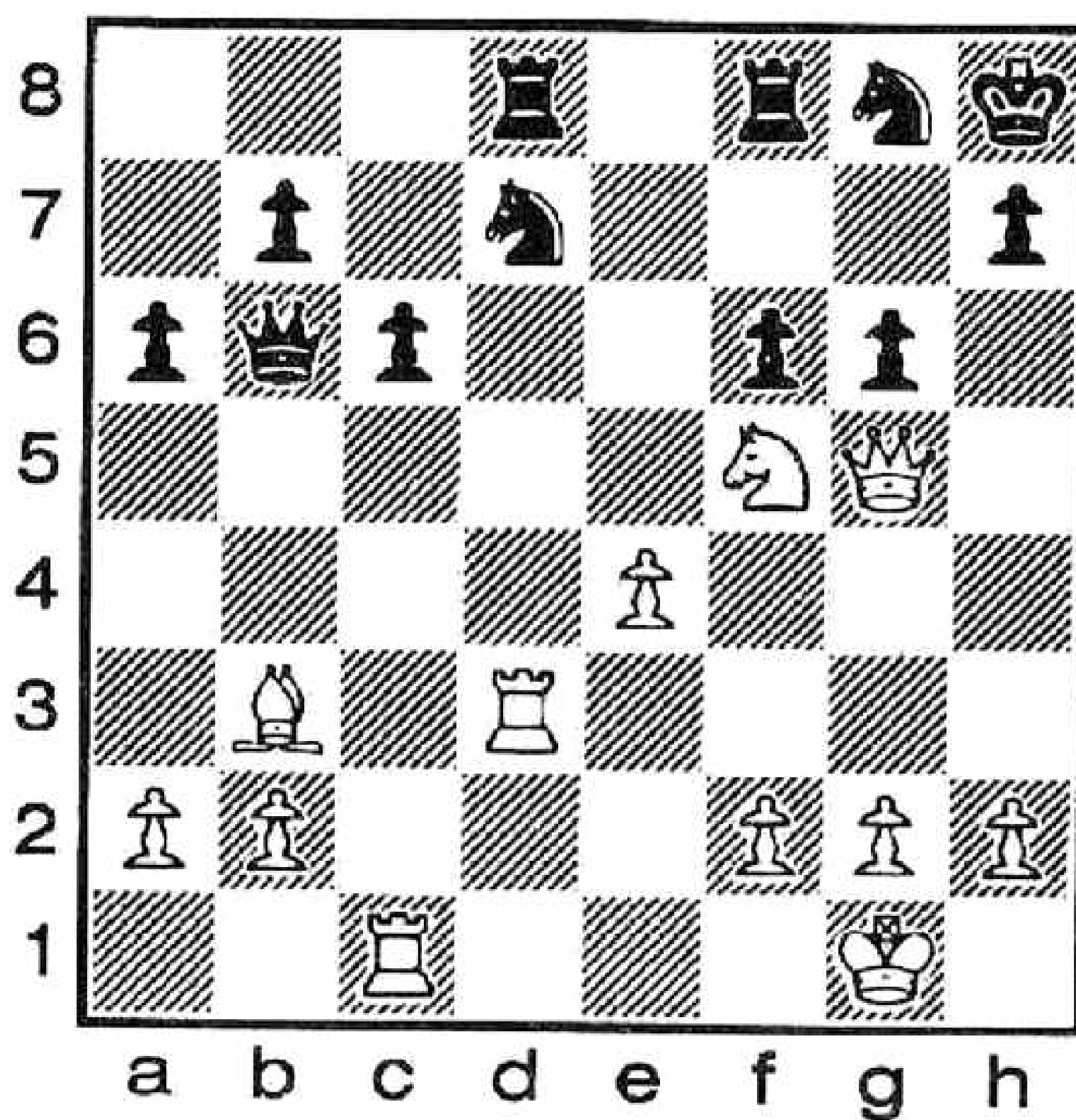
Blumenfeld - Alekhine
Moscú 1908



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Destapado.

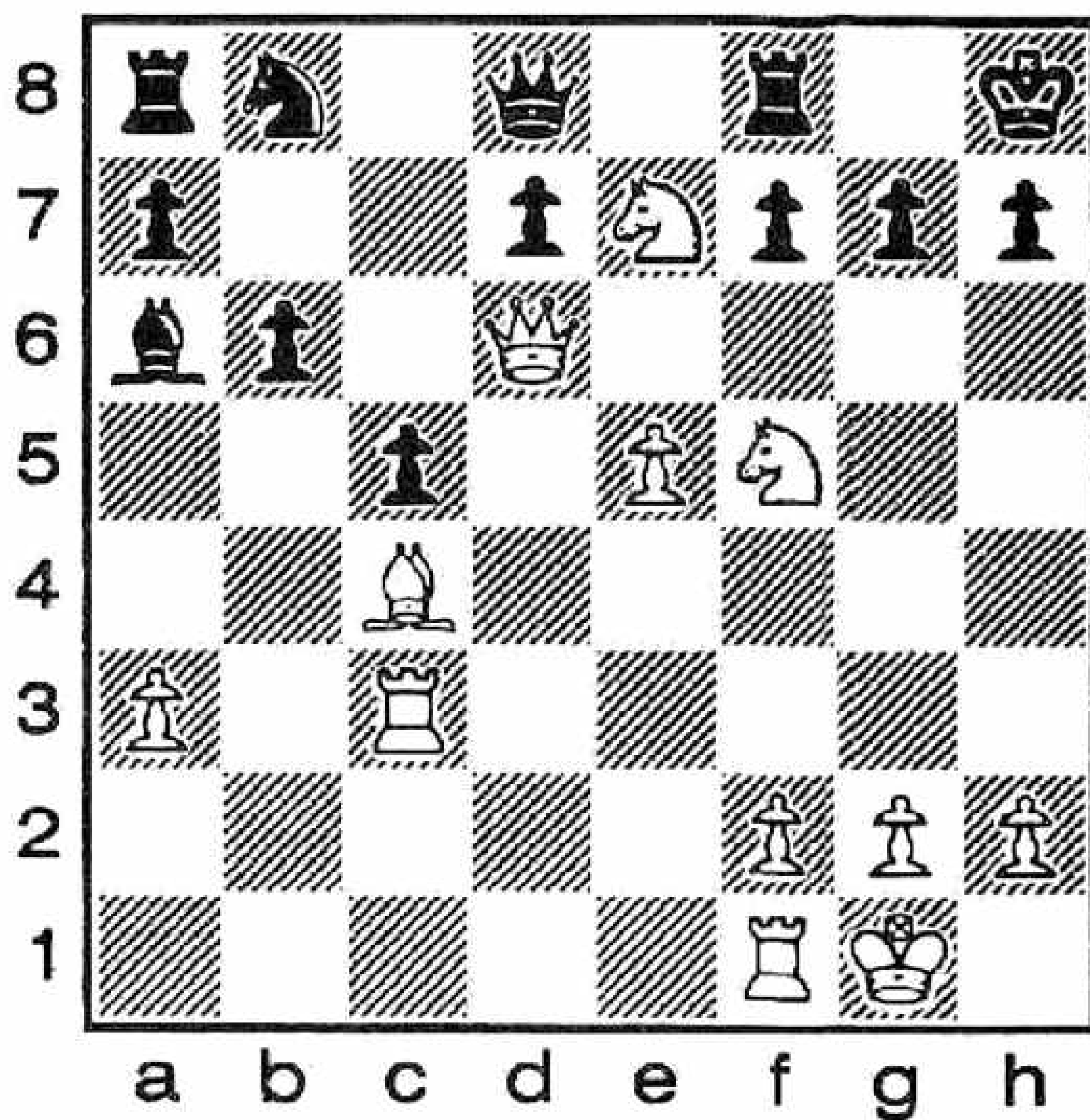
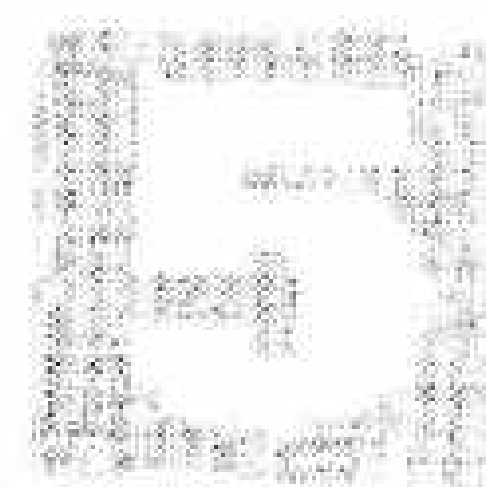
Alekhine - Lasker
Zurich 1934



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Expropiación apropiada.

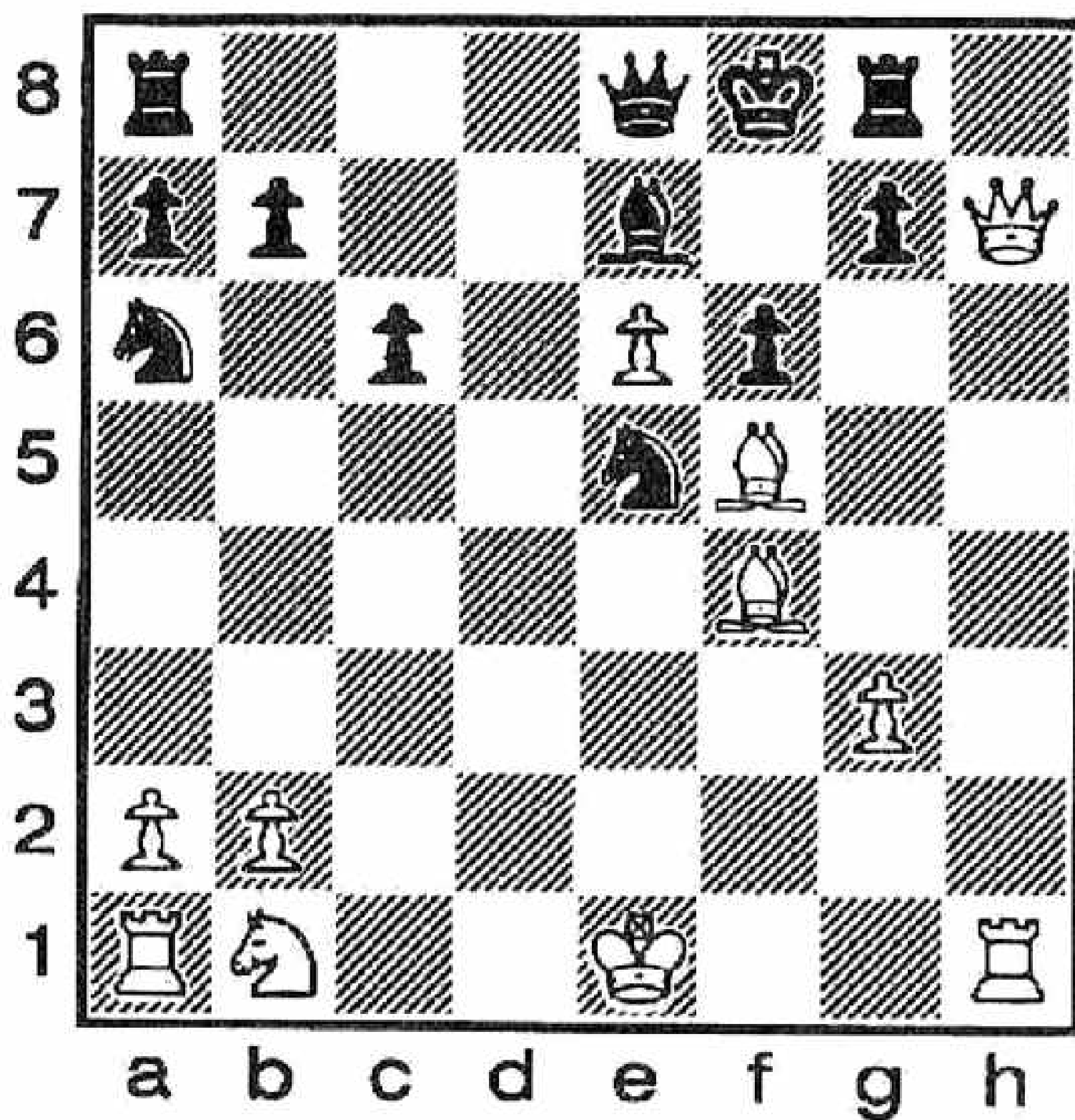
Alekhine - Supico
Tenerife 1945



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La ofrenda suprema.

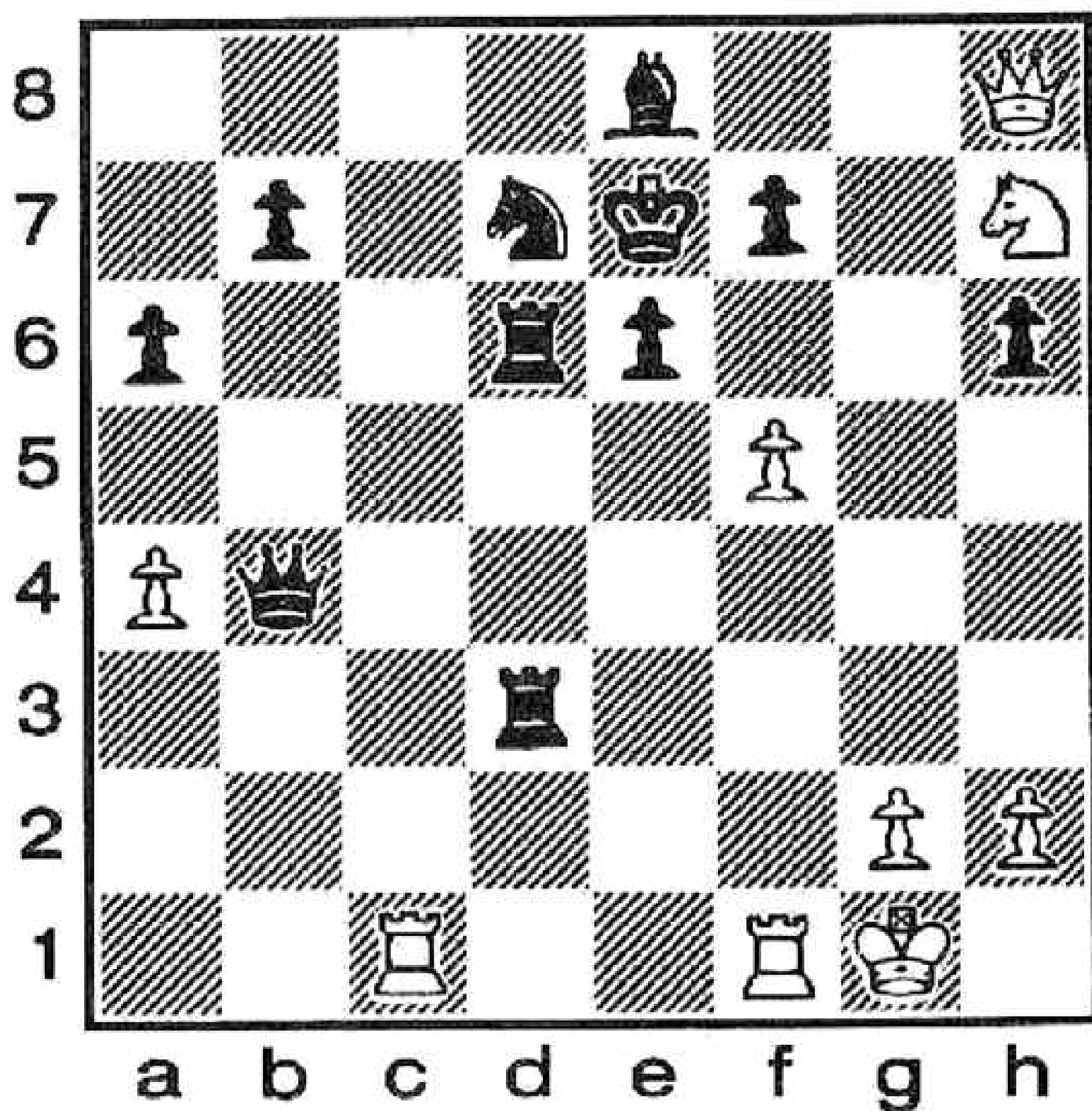
Alekhine - aficionado
Rusia 1910 (?)



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Entrada violenta.

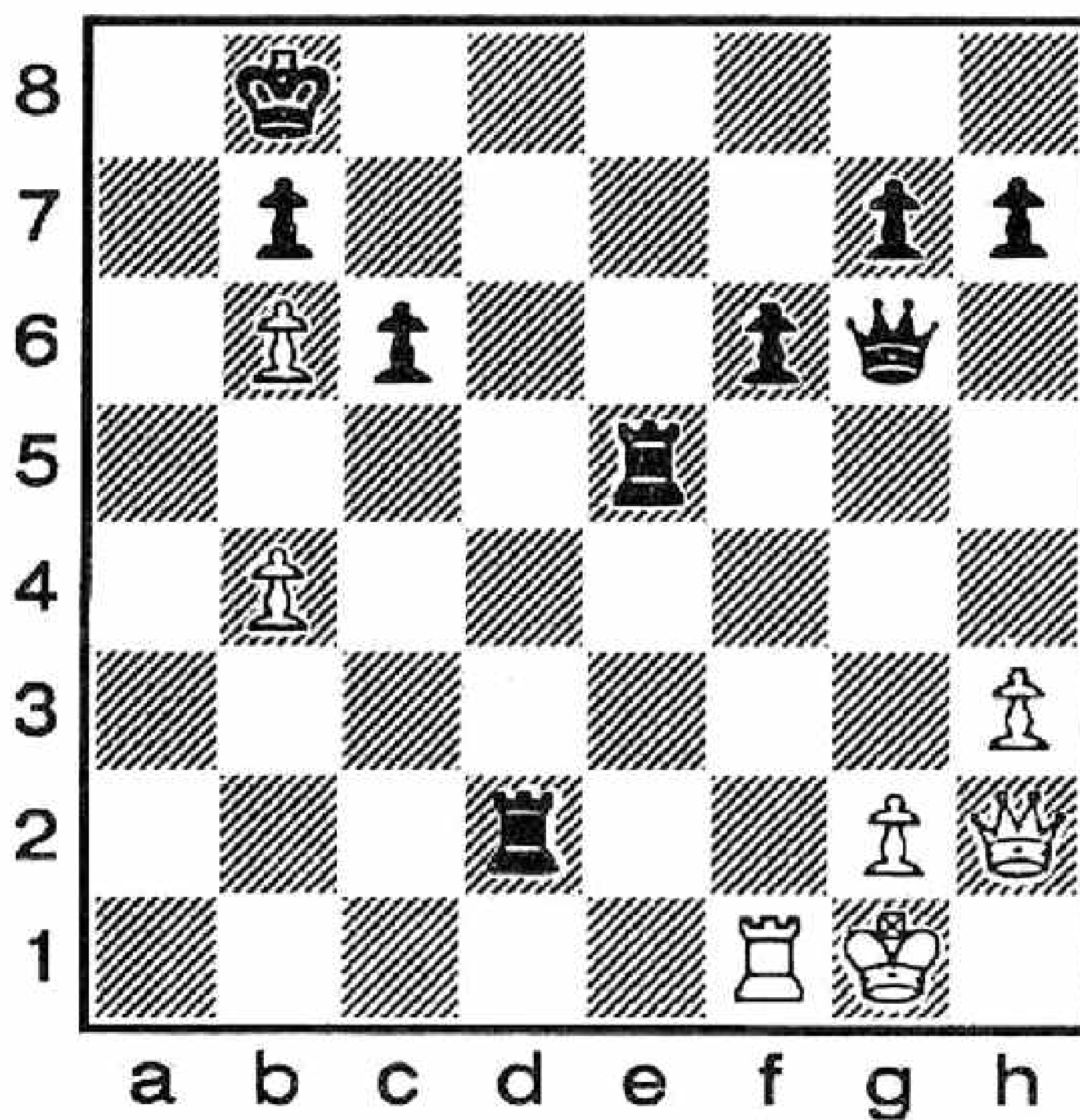
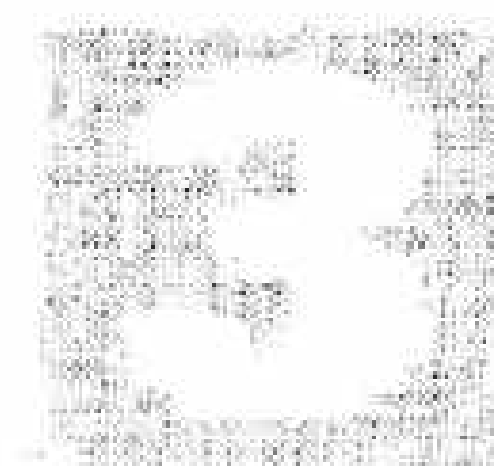
Alekhine - Maroczy
Bled 1931



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Chequeo concienzudo.

Alekhine - Reshevsky
Kemer 1937



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Abrelatas.

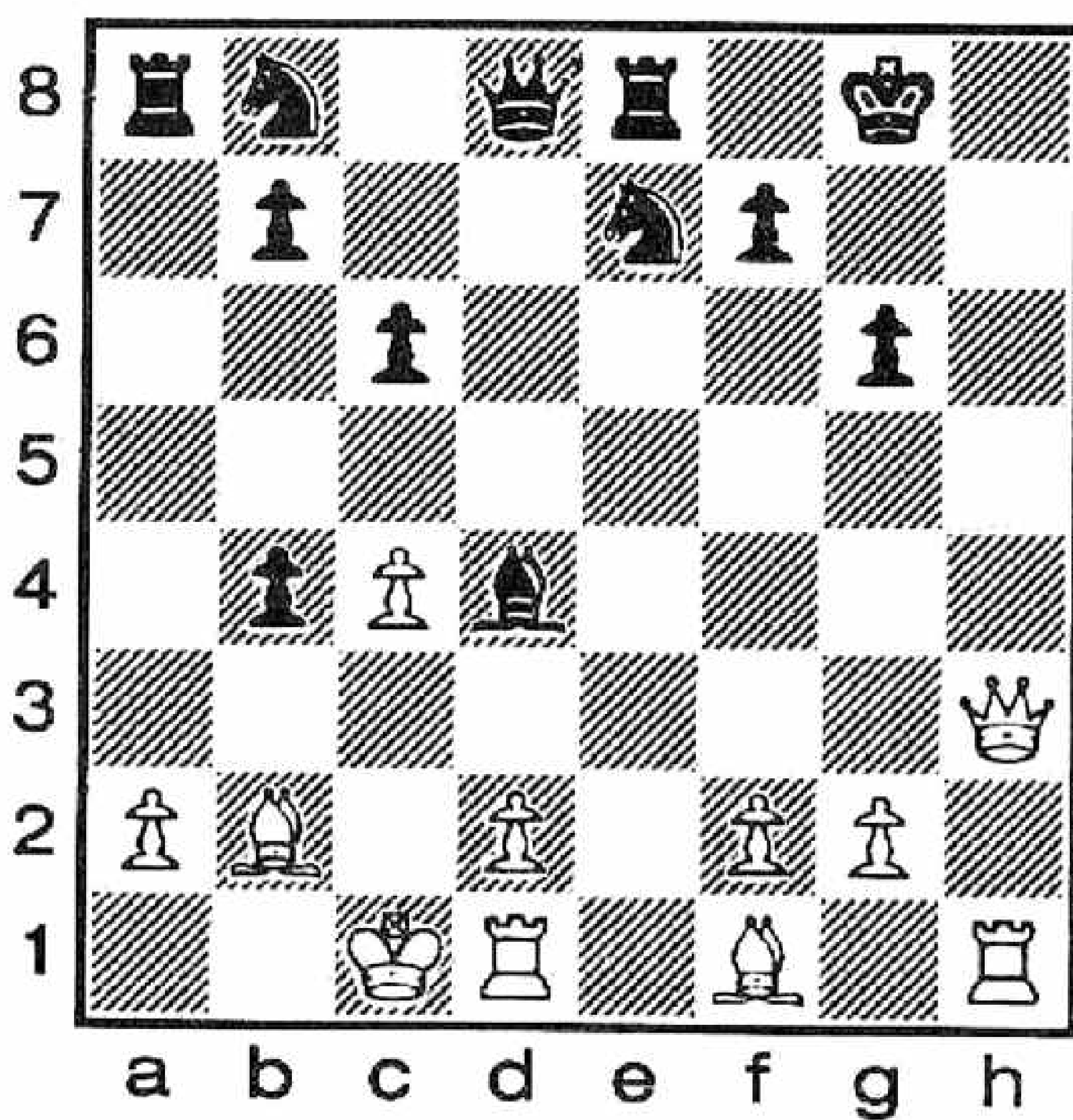
Max Euwe (1901-1981)

Campeón del mundo, 1935-37
Holanda

Nadie hubiera apostado por el doctor Euwe cuando, en 1935, se enfrentó con el entonces campeón mundial Alekhine. Pocos críticos le concedían tan siquiera una posibilidad en este encuentro contra el terrible ruso, a quien sin embargo arrebató el título por una sola partida. En 1937, en un nuevo enfrentamiento, Euwe fue derrotado y el galardón supremo volvió a manos de su adversario, pero durante muchos años seguiría siendo considerado como uno de los ajedrecistas más fuertes. Fue también el único campeón mundial que ha ejercido la presidencia de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), de 1970 a 1978.

Verdadero hombre del Renacimiento por su variedad de intereses, el doctor Euwe debía repartir su tiempo entre múltiples quehaceres: familia, trabajo, ajedrez, etc. Como todo lo demás, enfocaba el noble juego de manera metódica, dividiéndolo en aperturas, táctica, juego posicional y finales. Sus cuadernos de notas, donde coleccionaba y acumulaba posiciones para luego analizarlas y clasificarlas, constituyeron la base de los excelentes libros que había de publicar, todos ellos de sumo interés. Desde el punto de vista estilístico, sus cualidades se revelaban sobre todo en las posiciones animadas, con batallas de piezas por todo el tablero. La semejanza de su técnica con la de Fischer es manifiesta, destacándose en ella la preparación de las aperturas y el cálculo táctico. Será siempre recordado por su erudición ajedrecística, su caballerosidad y su espíritu deportivo.

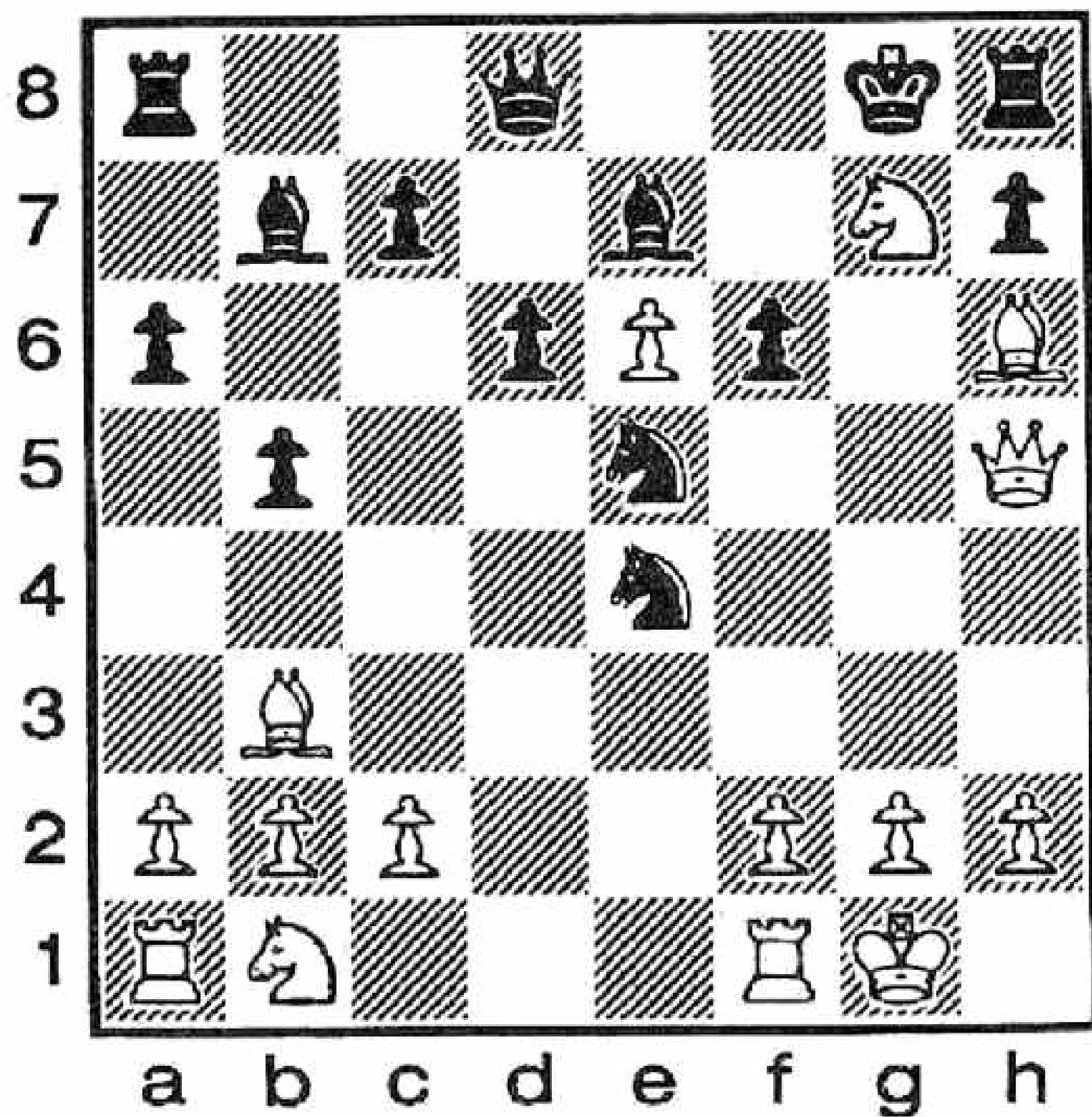
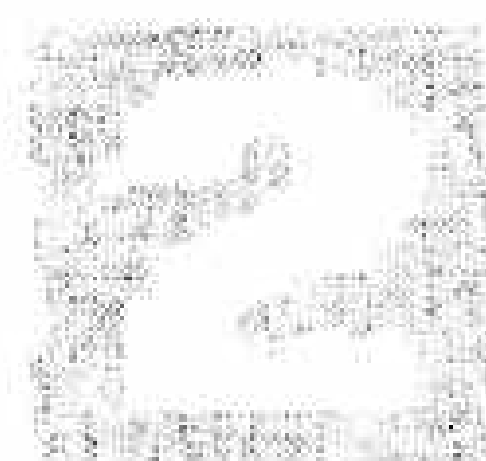
Euwe - Loman
Holanda 1923



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Quitate de en medio!

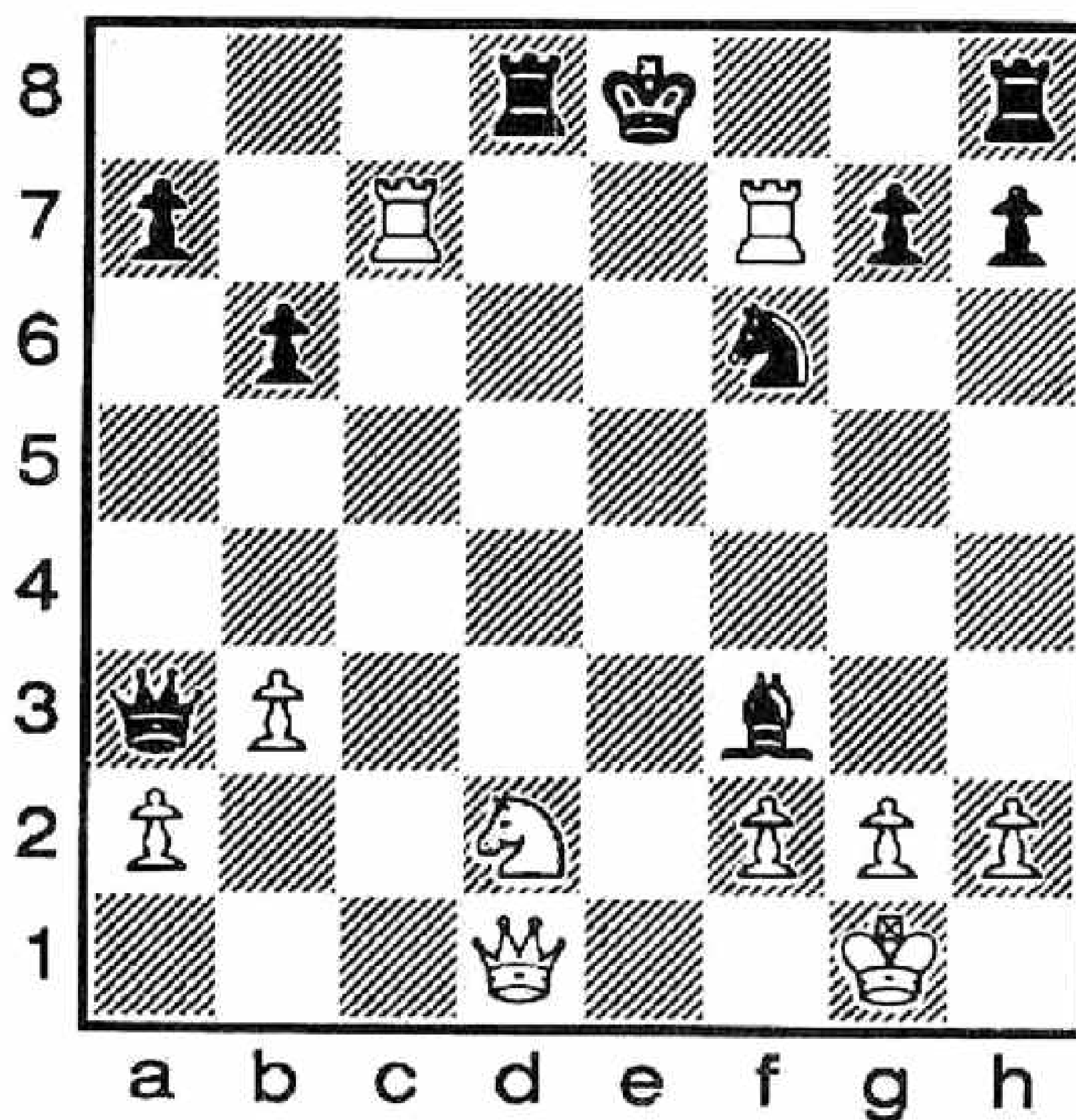
Euwe - Blek
Amsterdam 1928



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La señora sabe lo que hace.

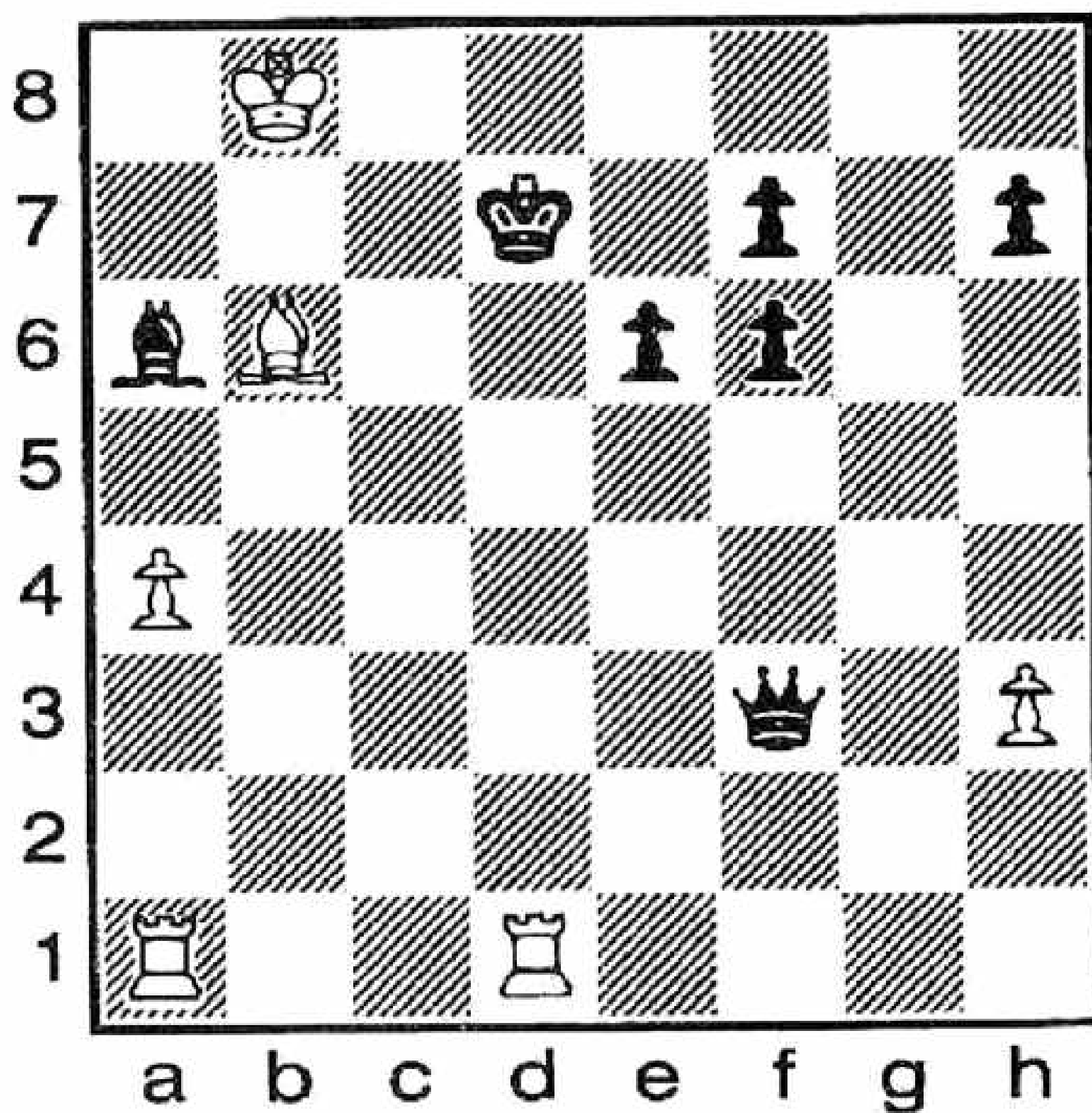
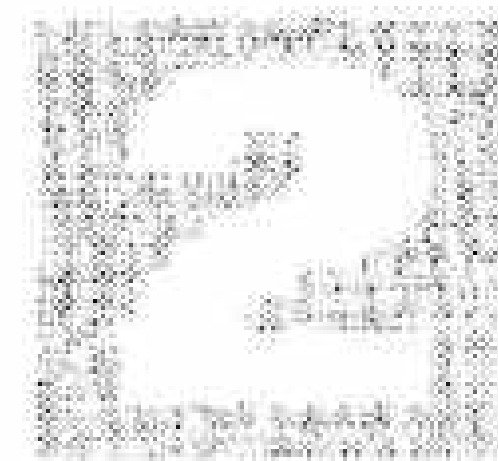
Euwe - Speyer
Holanda 1924



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Para ella es el jaque.

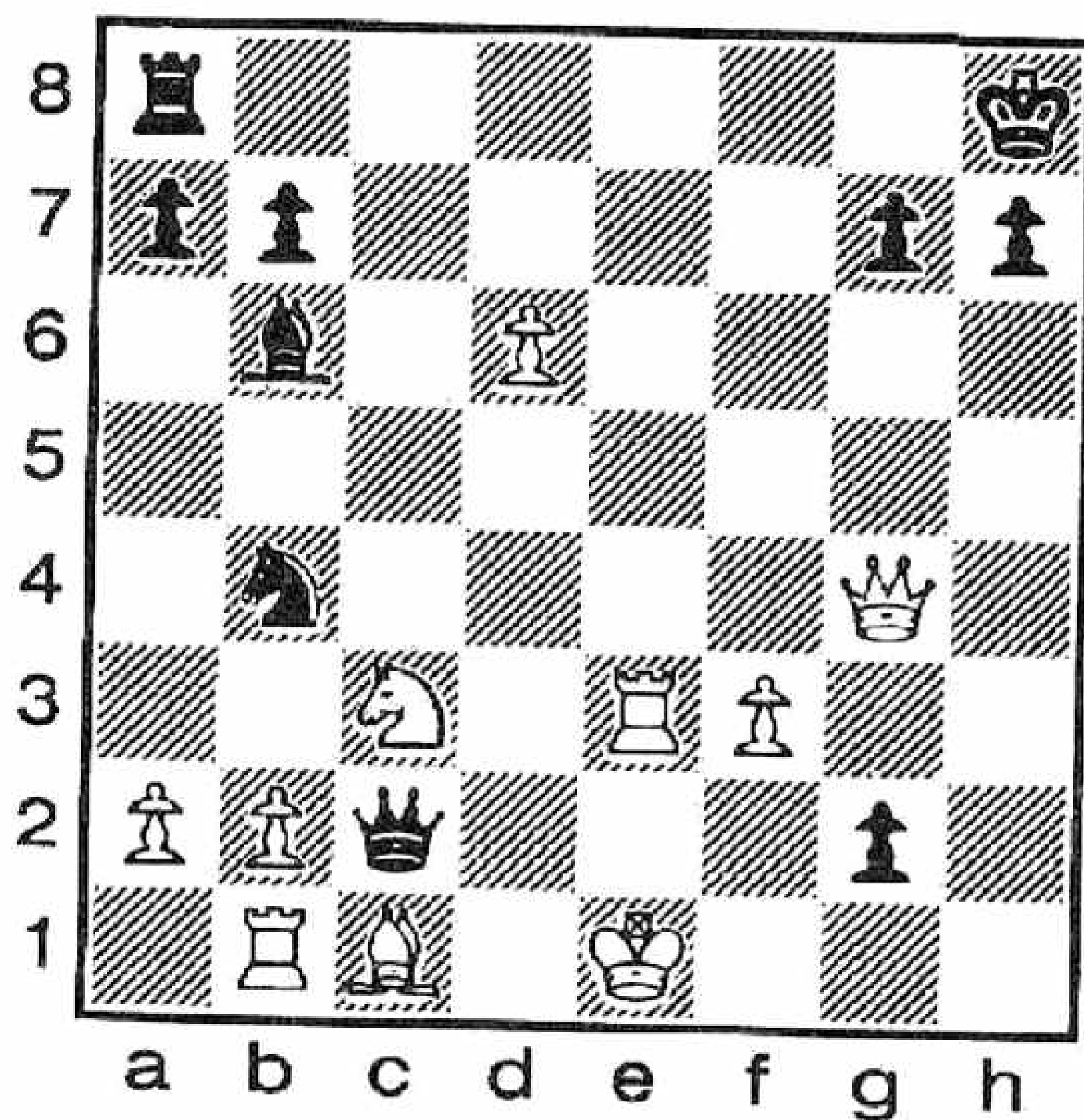
Szabó - Euwe
Groninga 1946



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Las apariencias engañan.

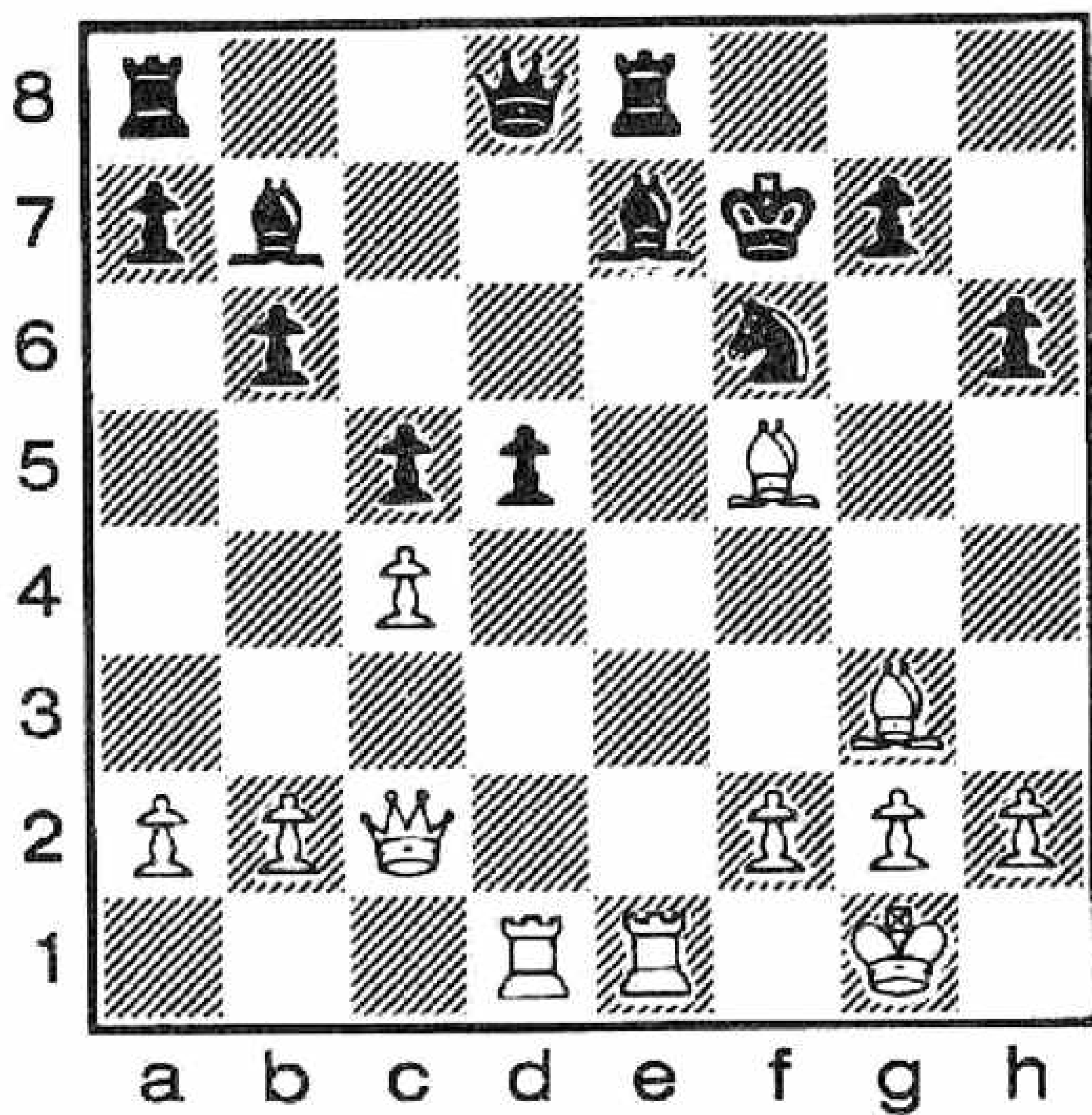
Oskam - Euwe
Amsterdam 1920



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Los tres mosqueteros.

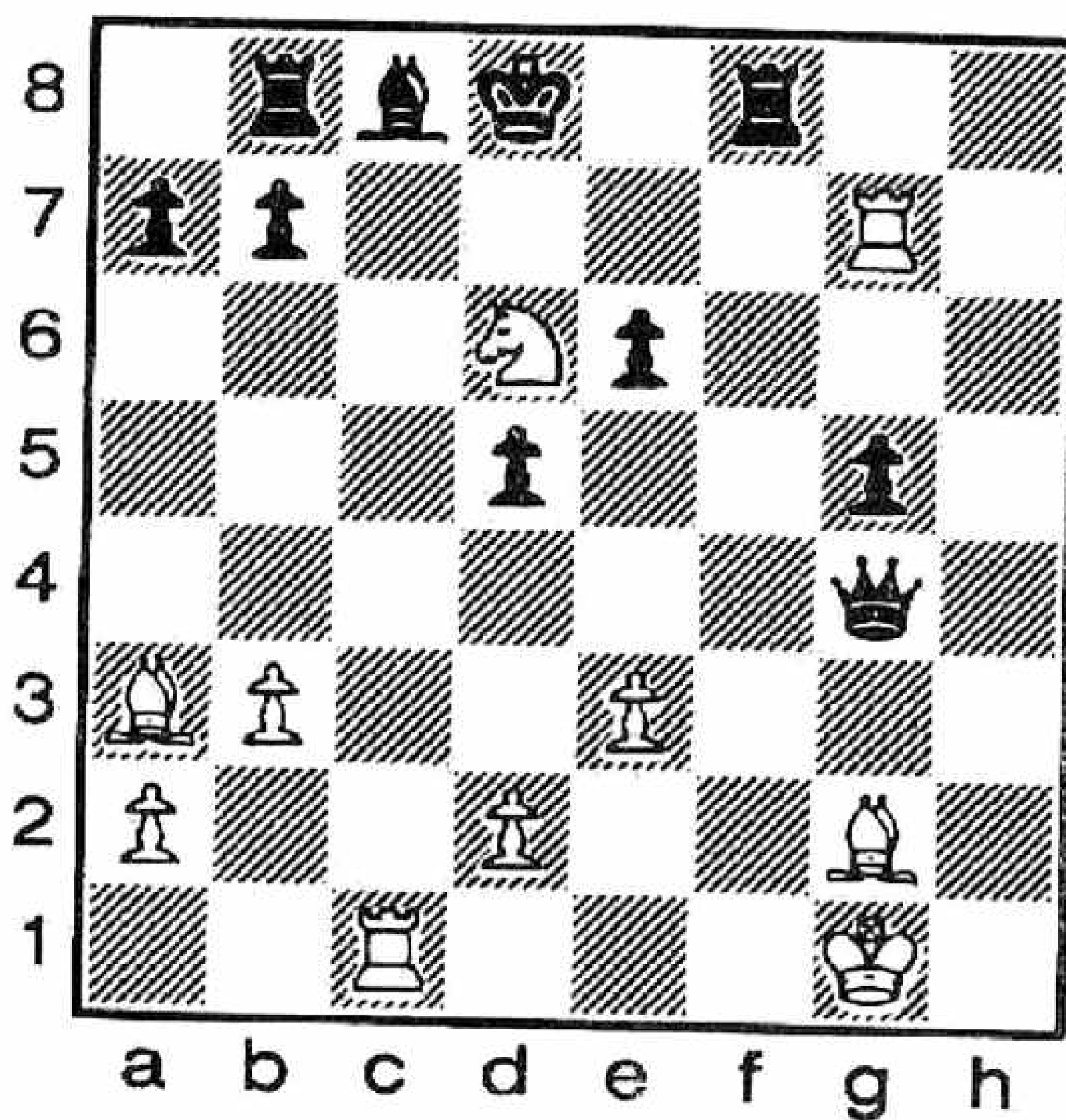
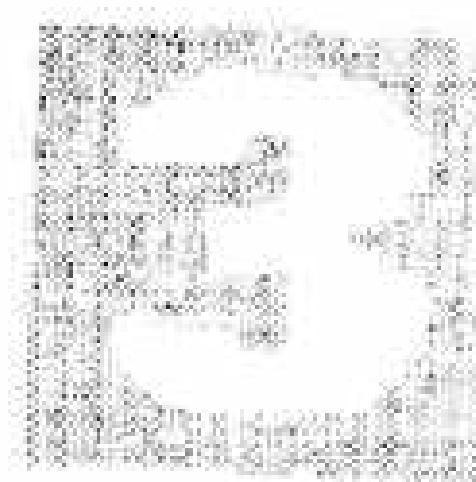
Euwe - Westerman
Amsterdam 1933



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¿Deja el alfil jugar a la dama?

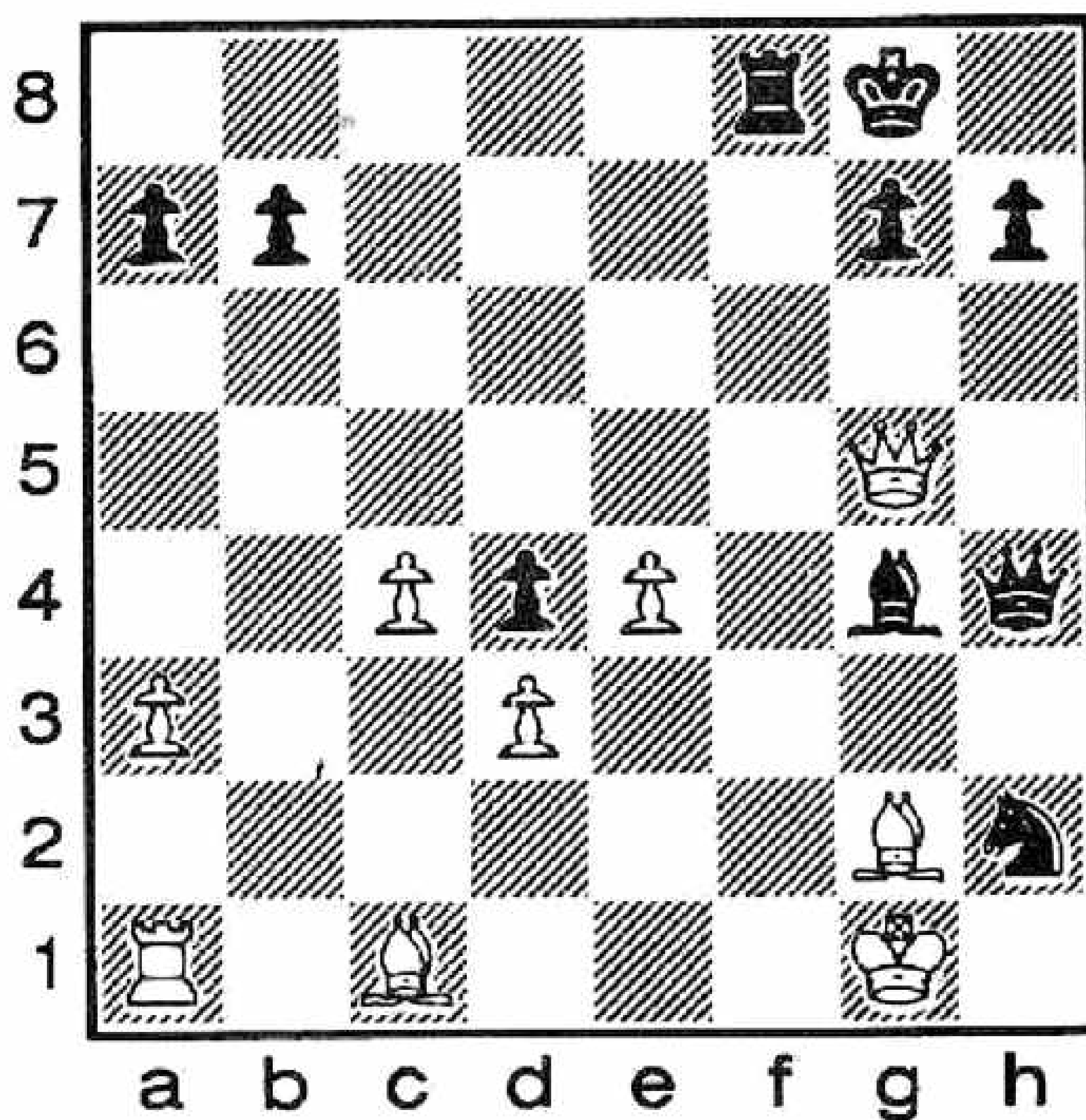
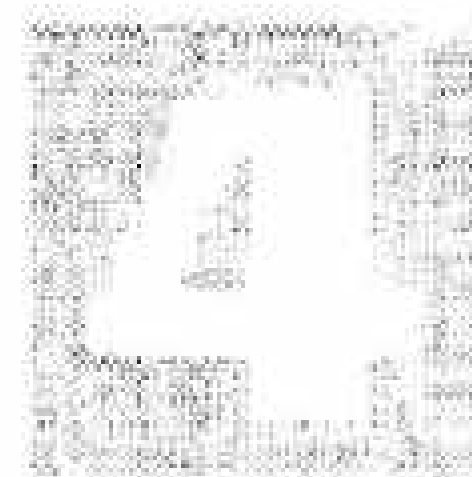
Euwe - Lohr
Amsterdam 1923



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Apurar las copas!

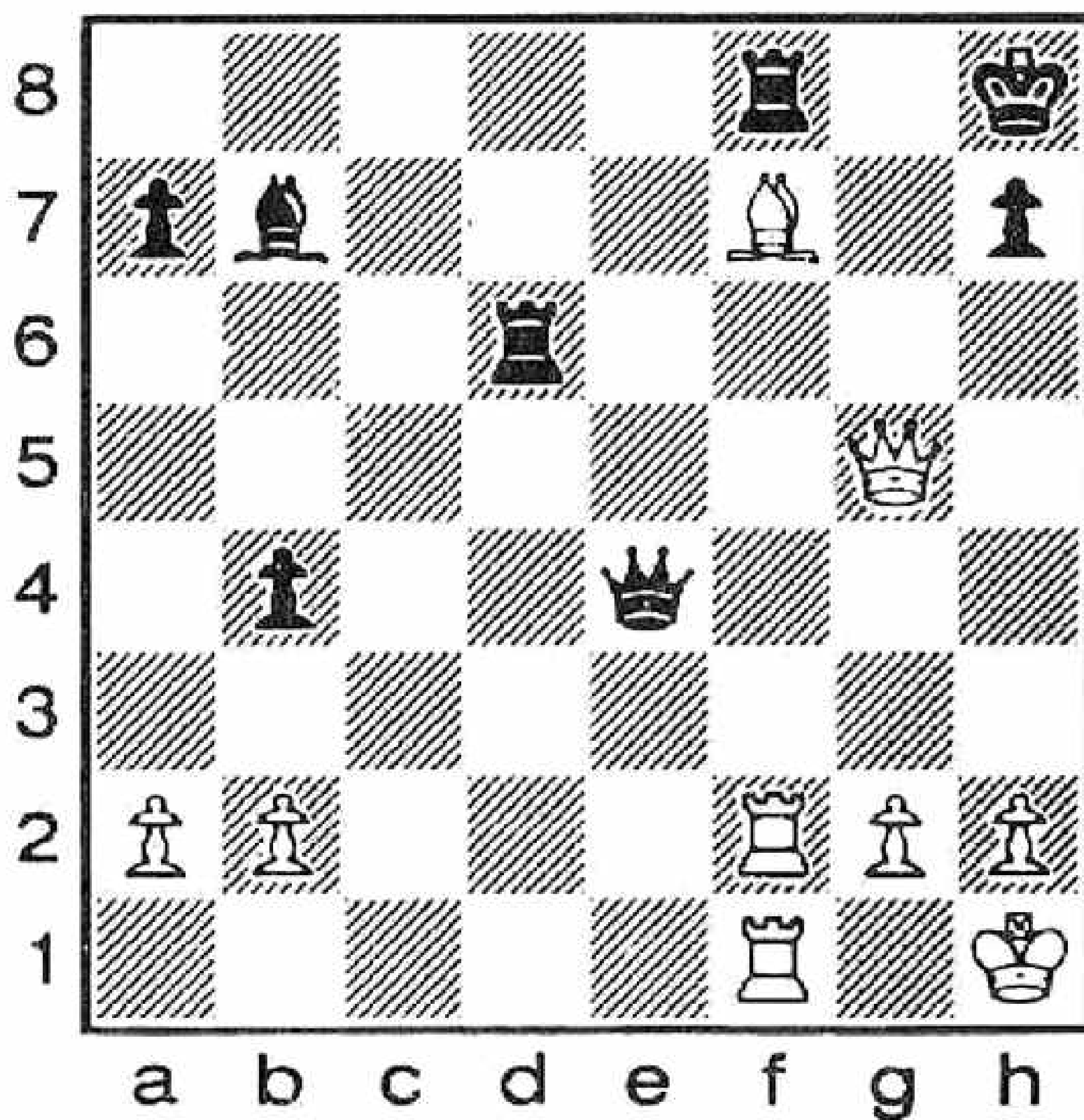
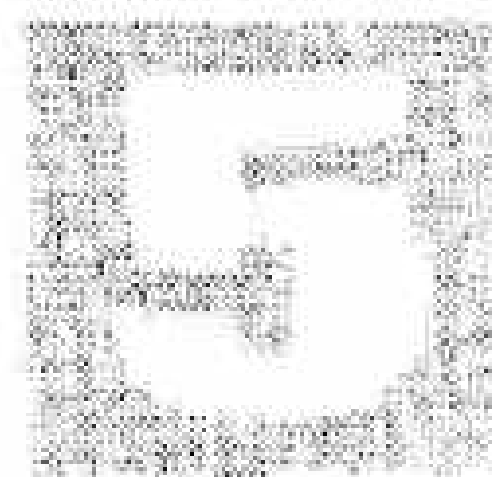
Kleefstra - Euwe
Amsterdam 1933



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: ¡Torreones abajo!

Euwe - Thomas
Hastings 1934-35



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Corta dos piezas.

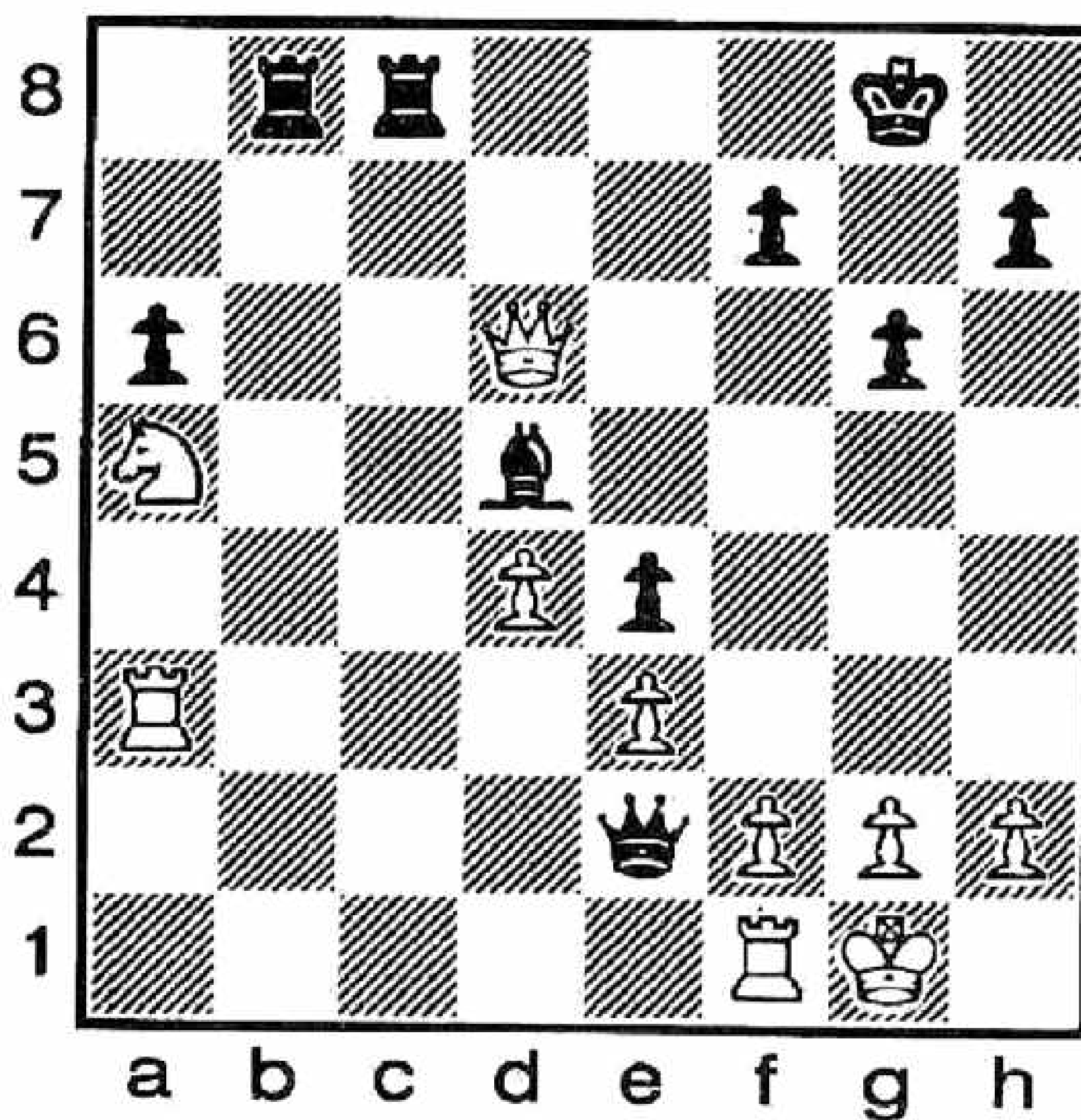
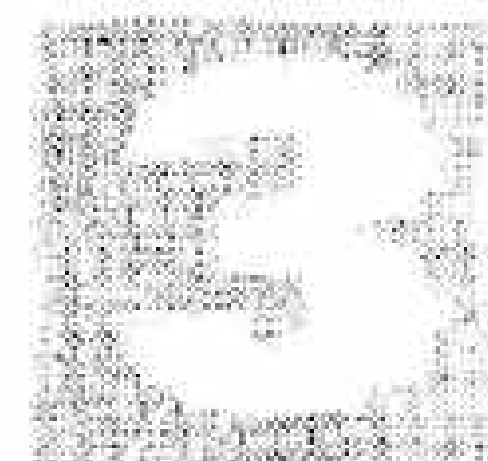
Mikhail Botvinnik (1911-)

Campeón del mundo, 1948-57, 1958-60, 1961-63
Unión Soviética

Mikhail Botvinnik quedó constituido campeón mundial al ganar en 1948 el gran torneo de La Haya-Moscú, acontecimiento destinado a restablecer el título que Alekhine había conservado hasta su muerte. Para entonces, no obstante, a Botvinnik se le consideraba ya como el mejor jugador del mundo, por lo que su éxito no sorprendió a nadie. Es el único campeón en la historia del ajedrez que ha recuperado dos veces su corona, arrebatándosela a Smyslov, en 1958, y a Tal, en 1961. Al perderla por tercera vez, se retiró del juego activo para dedicarse a la investigación electrónico-ajedrecística, en espera de que algún día llegue a surgir un campeón del mundo programado...

Su estilo ajedrecístico altamente individualista se halla bien lejos de reflejar el colectivismo soviético, pese a lo cual se le ha tenido por el máximo exponente de la denominada «Escuela Soviética» de ajedrez. Ciertamente que su juego ha influido notablemente en el de su país natal. Profundo pensador a la manera de Steinitz, Botvinnik mostraba un talento incomparable en posiciones estratégicas de gran complejidad que requerían rupturas dinámicas. Su preparación de las aperturas era impresionante, con elaboración de sistemas enteramente nuevos cuyos efectos se dejaban sentir muy adentro en el medio juego. Esto, unido a su irreprochable técnica de los finales, define a un jugador que se encontraba en su elemento en todas las fases de la partida. En los últimos años se ha destacado también como pedagogo, uno de cuyos discípulos más famosos es Garri Kasparov.

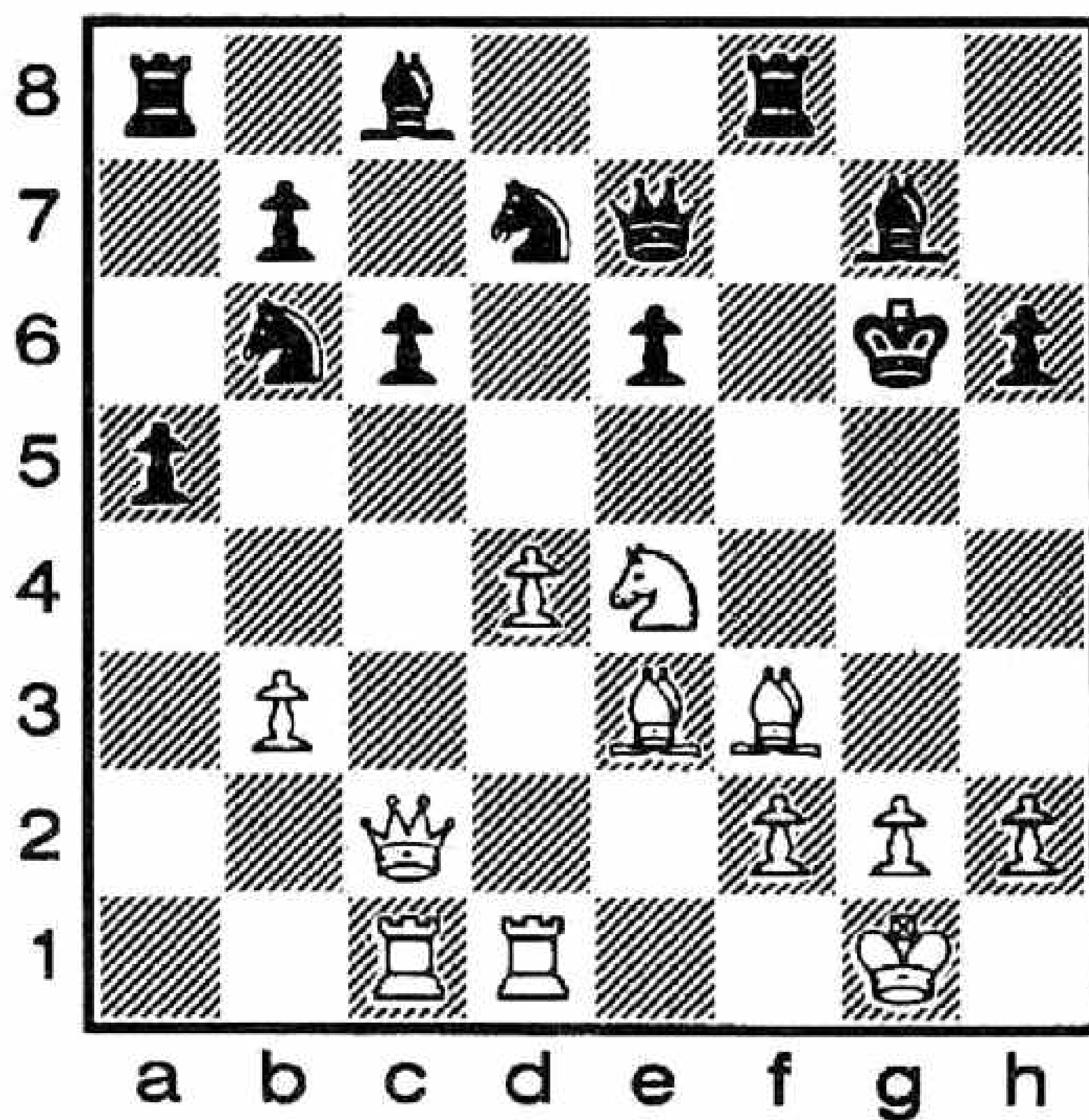
Goglidze - Botvinnik
Moscú 1935



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Postre de torres.

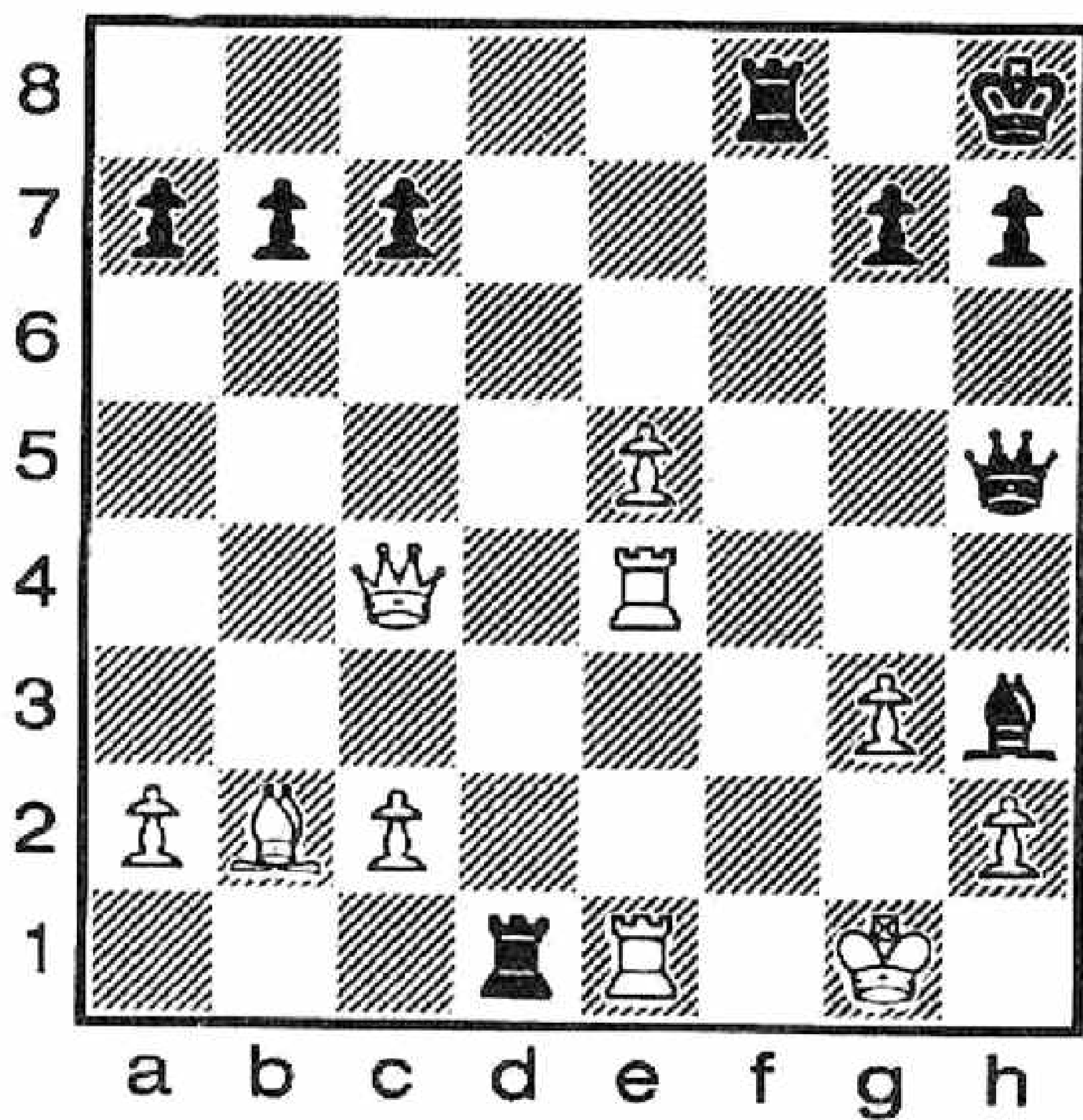
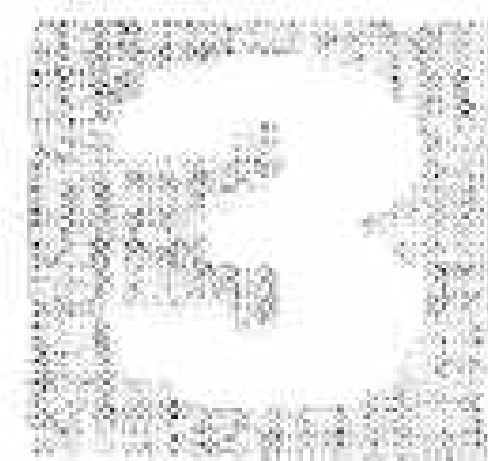
Botvinnik - Yudovich
Moscú 1933



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Sujeta bien las riendas!

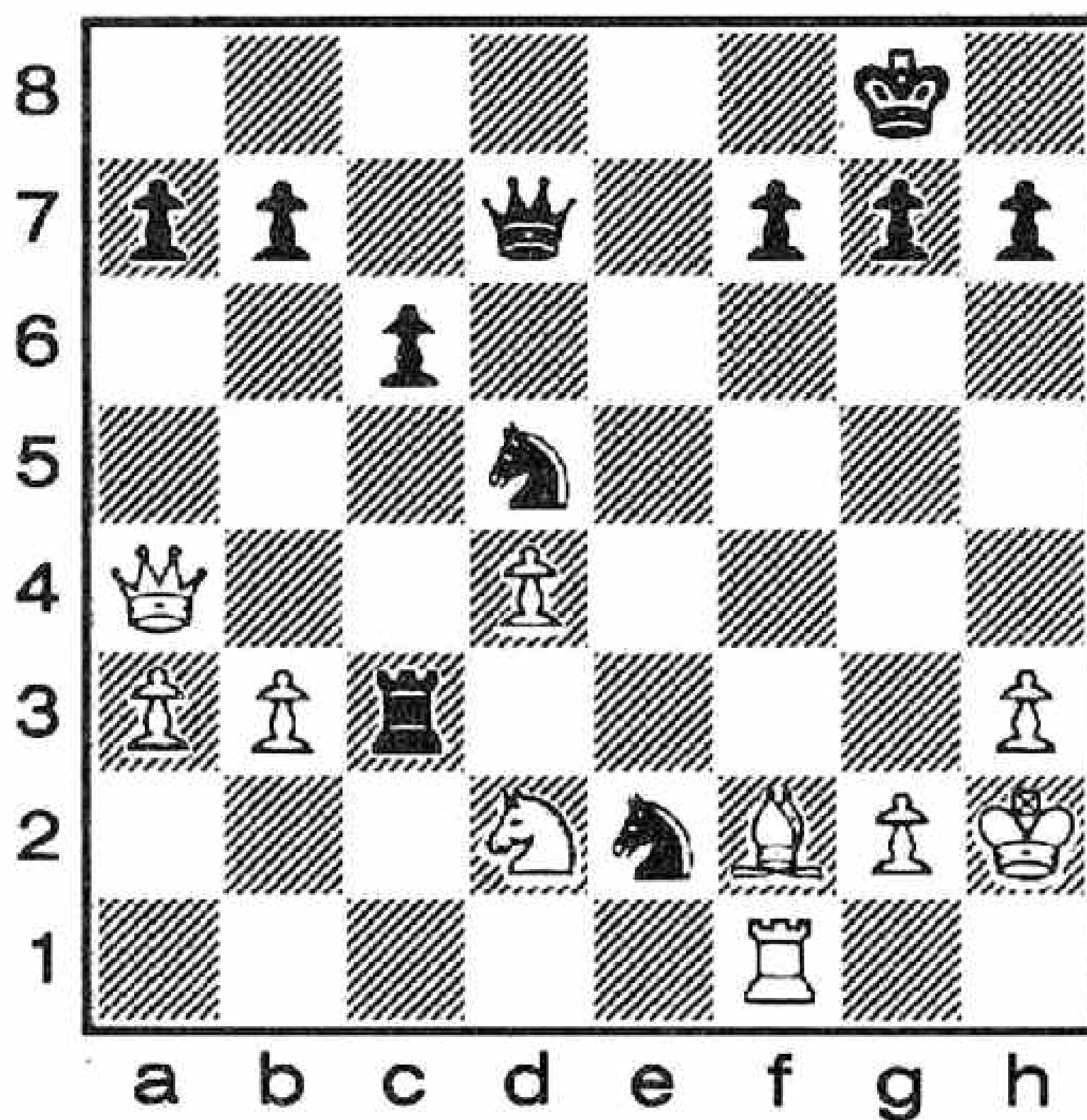
Rabinovich - Botvinnik
Leningrado 1926



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Desde la retaguardia.

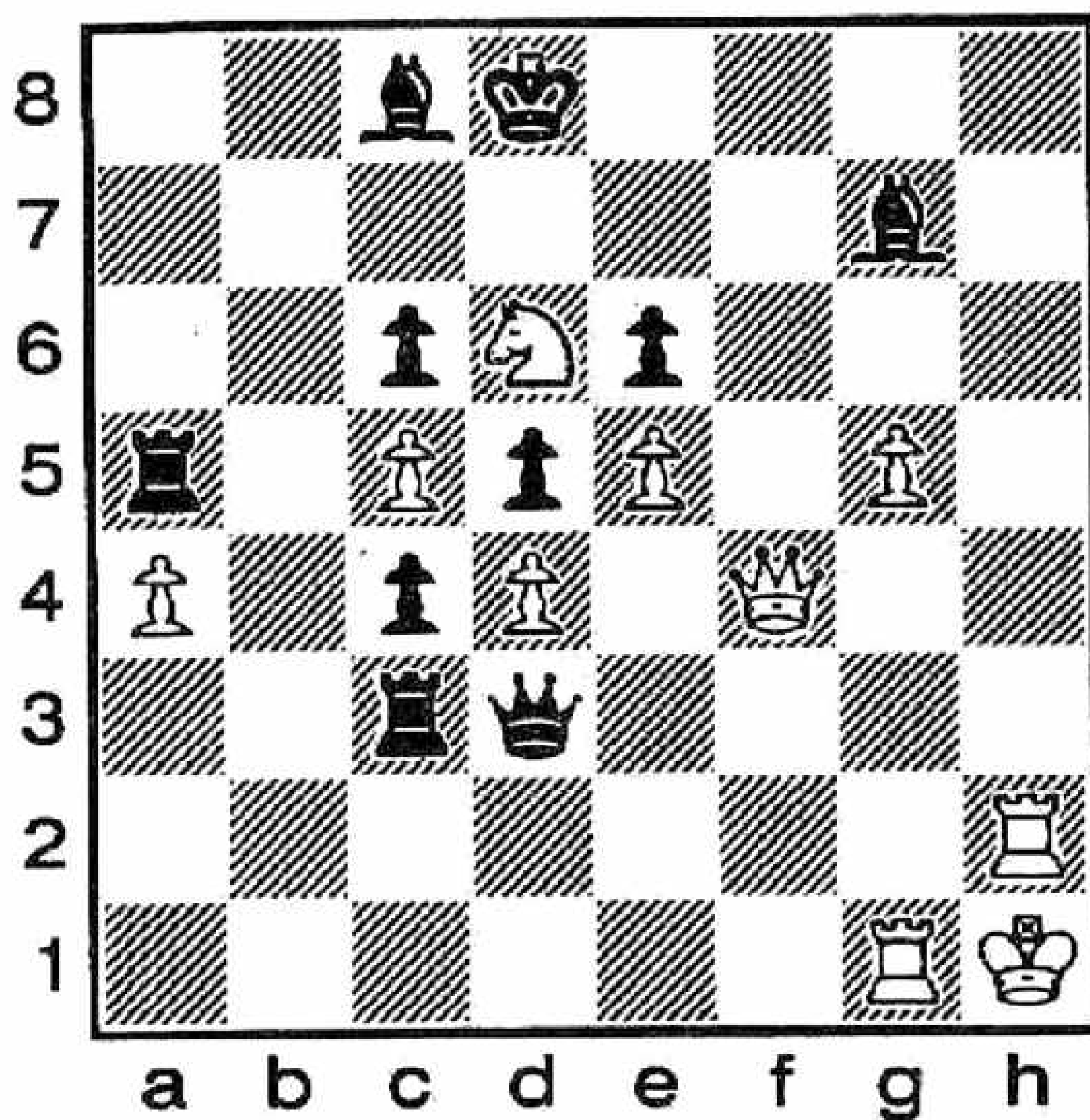
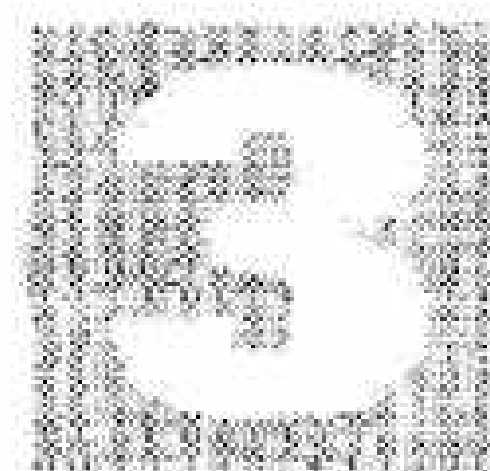
Bondarevski - Botvinnik
Moscu 1941



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: ¡Compro peones!

Botvinnik - Goglidze
Moscu 1931

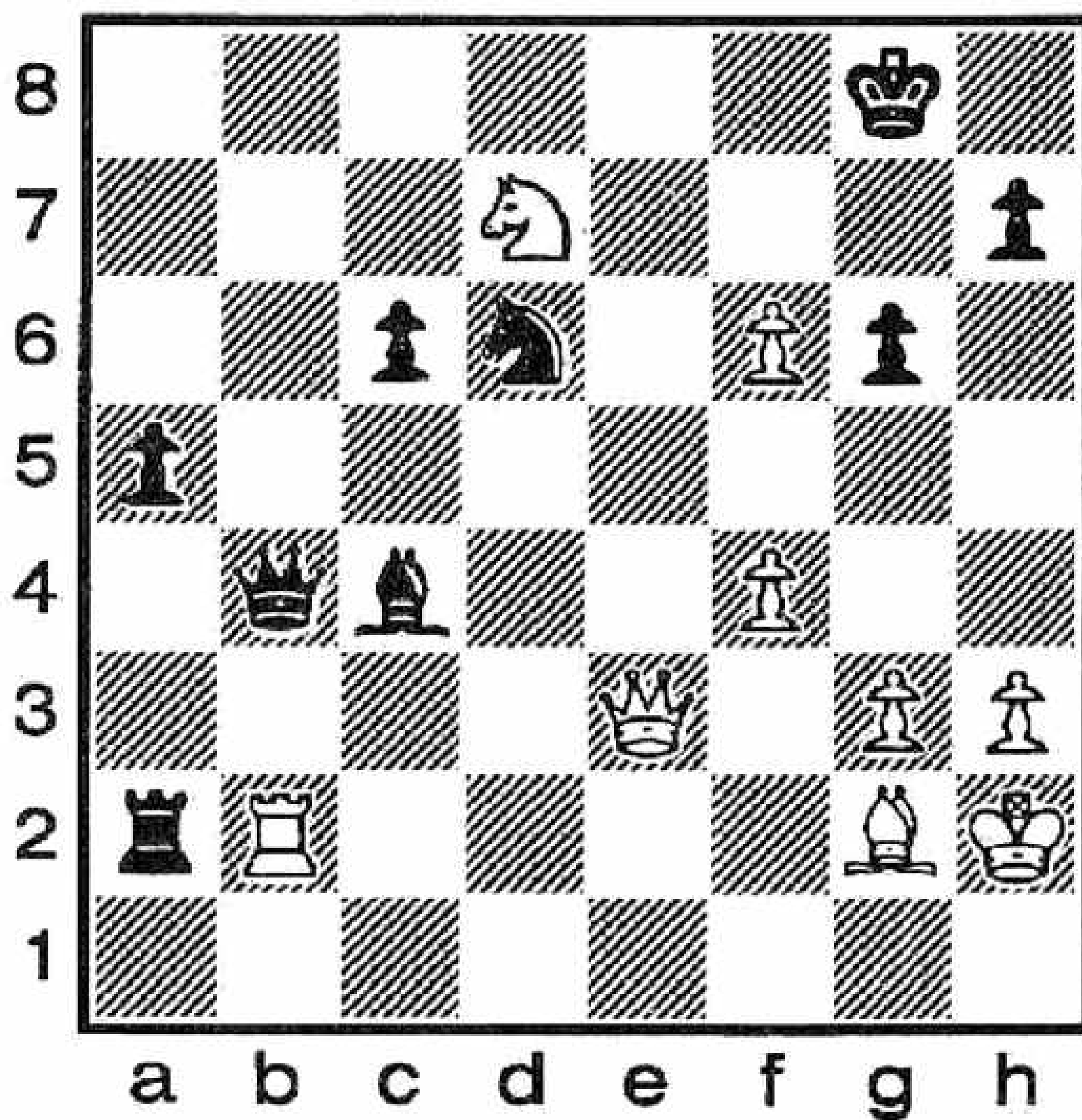
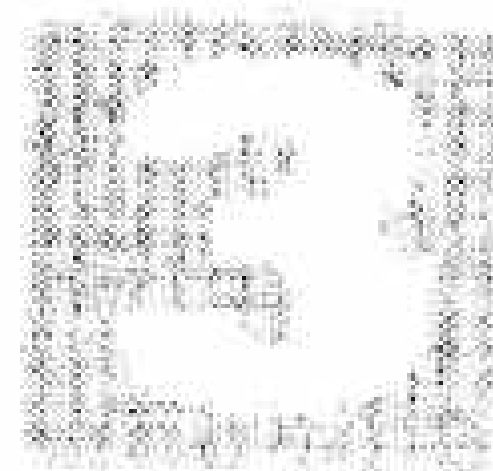


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Un solo centinela para una torre.

Botvinnik - Bondarevski

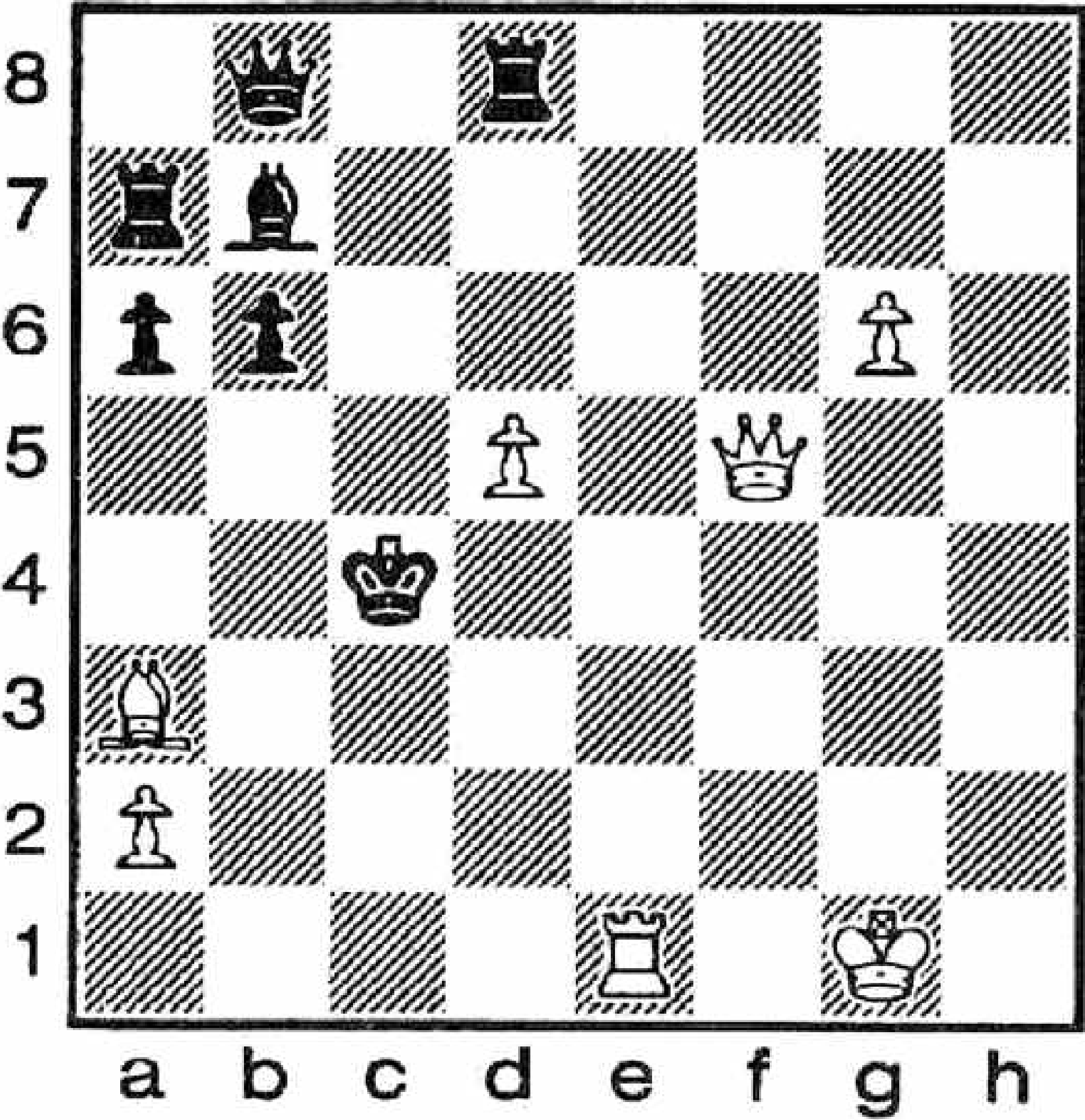
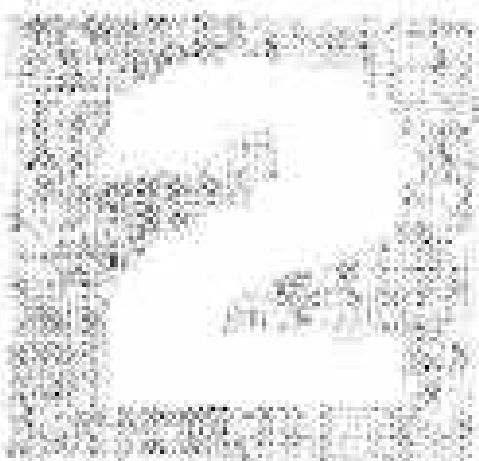
Moscú 1945



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Vísteme despacio, que voy de prisa.

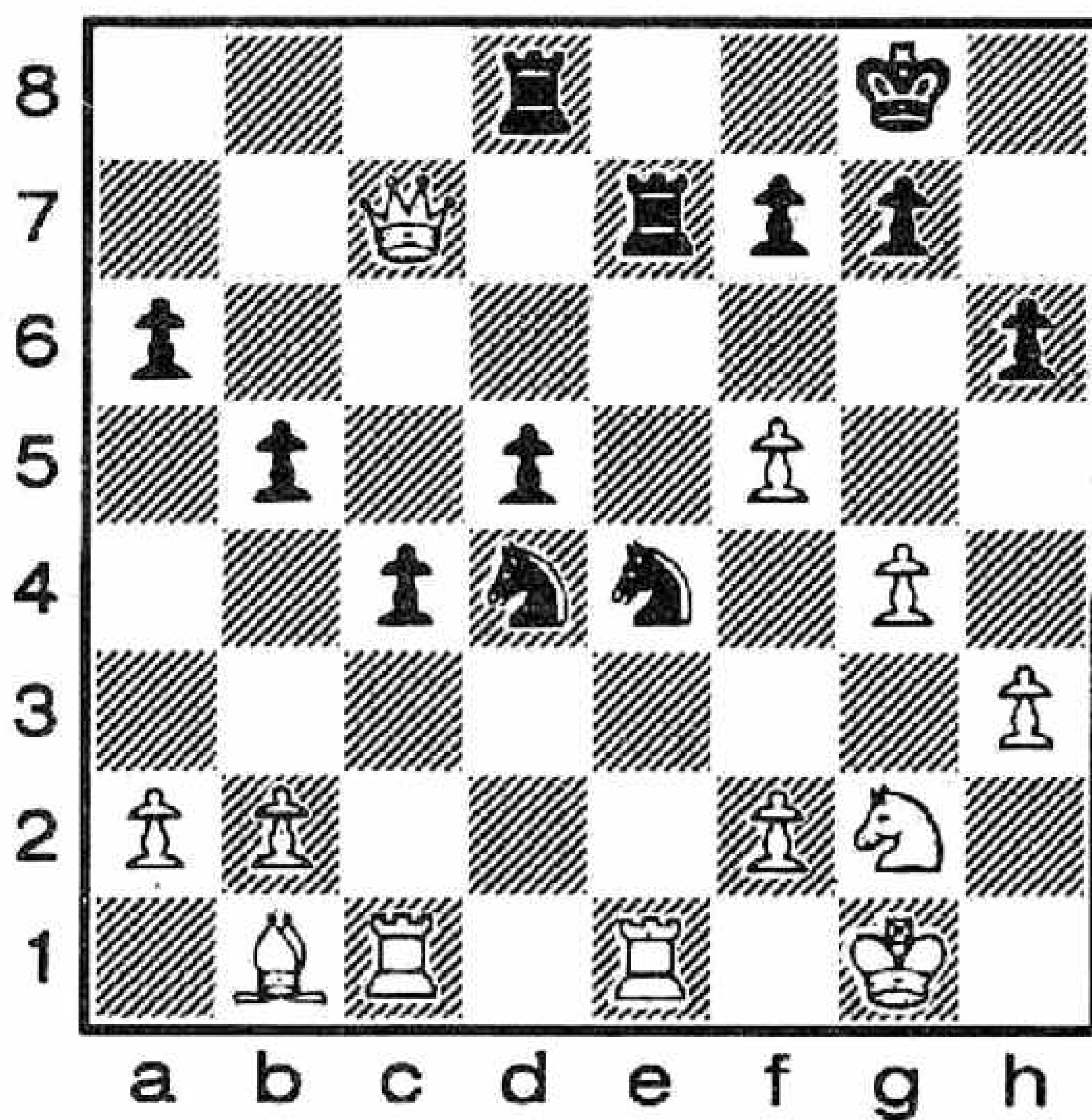
Botvinnik - Yodovich
Moscú 1935



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Tres golpes y se acabó.

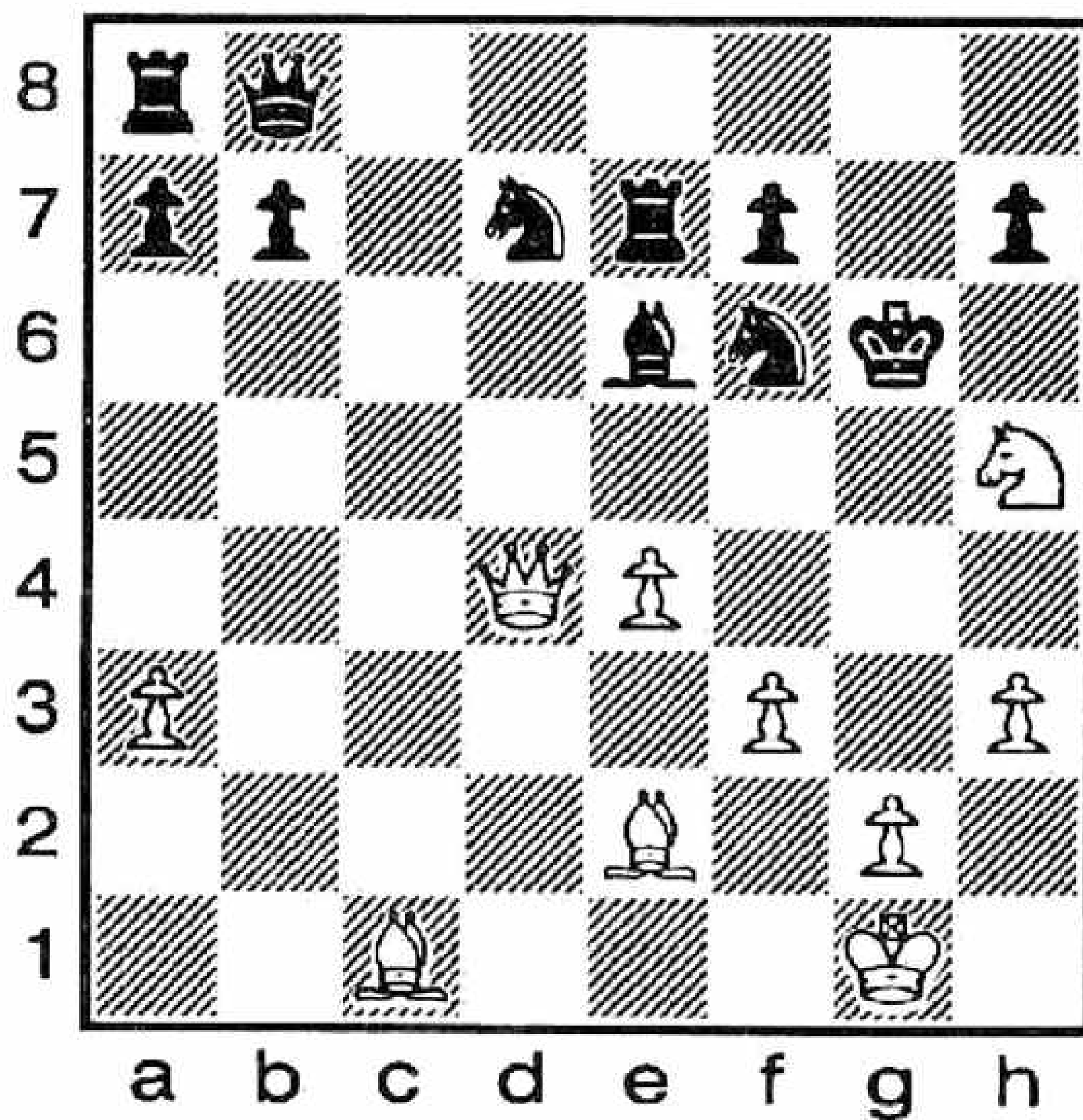
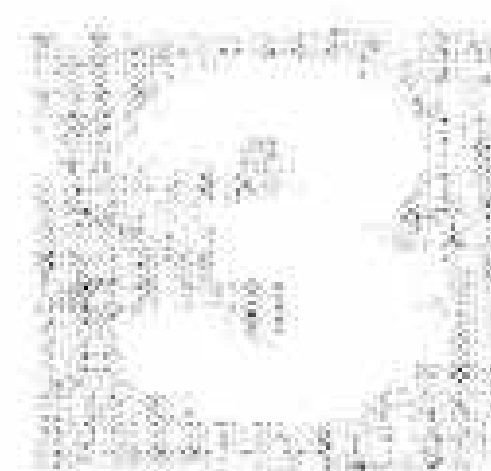
Dubinin - Botvinnik
Moscu 1958



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Batallón de caballería.

Botvinnik - Keres
La Haya 1948



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Lisa y llanamente.

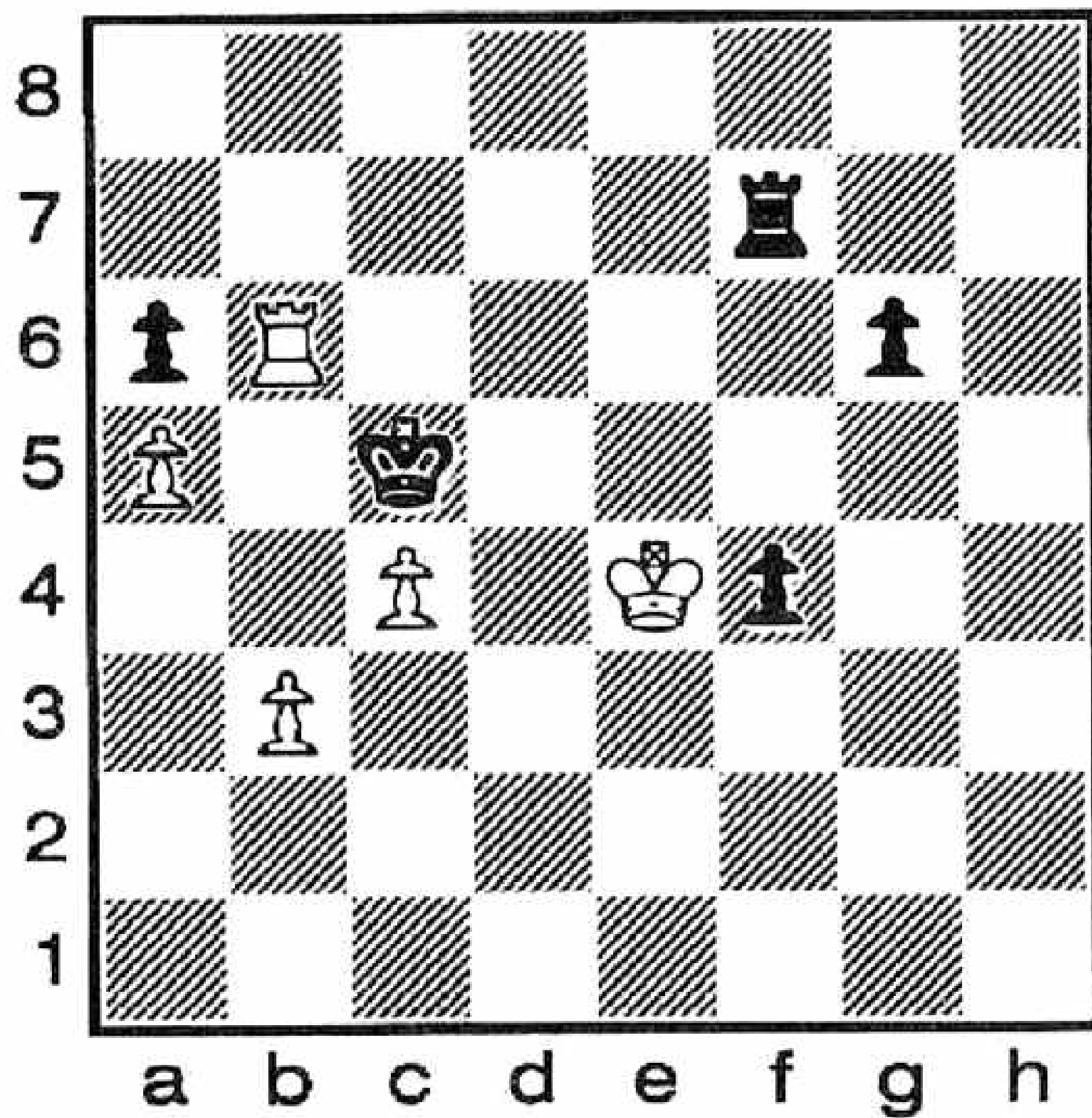
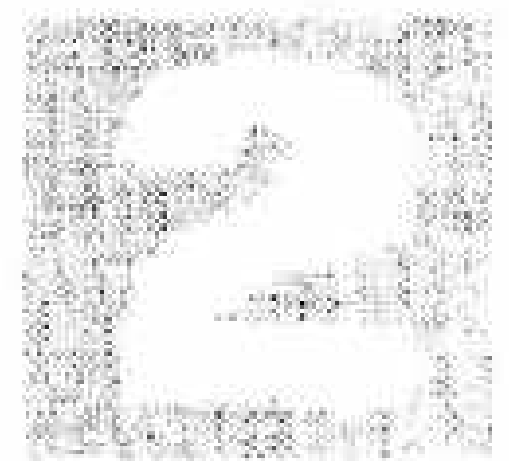
Vassily Smyslov (1921-)

Campeón del mundo, 1957-58
Unión Soviética

El séptimo campeón mundial de ajedrez, Vassily Smyslov, aprendió el juego en la biblioteca de su padre a la edad de seis años. Hizo rápidos progresos hasta llegar a ser reconocido, allá por los años cuarenta, como el segundo mejor jugador soviético después de Botvinnik. Sostuvo con este último tres encuentros de la final para el campeonato del mundo, haciendo tablas en 1954, ganando en 1957 y perdiendo en 1958. Tras las 69 partidas de estos encuentros con el gran Botvinnik, el resultado global daba a Smyslov un punto de ventaja. ¡Todavía en 1983 seguía participando en el ciclo de competiciones para el campeonato mundial! (¿Qué hubiera dicho Lasker?)

Armonía es la palabra clave que sitúa a Smyslov entre los miembros del Club Capablanca. Maestro consumado de todas las fases de la partida, Smyslov es uno de los auténticamente grandes innovadores de la apertura en la historia del ajedrez, habilísimo e implacablemente lógico en el medio juego, y un artista como ningún otro ajedrecista en el arte de los finales. Las complicaciones que le habían agradado en sus años jóvenes fueron cediendo el paso a un estilo más sobrio, controlado y técnico a medida que se movilizaba para arrebatar el título mundial de manos de Botvinnik. Poco podía dejarse al azar si sus extraordinarios dones habían de cristalizar en semejante empresa. De ahí podían haber salido partidas áridas y poco interesantes, pero los expertos están de acuerdo en considerarlas como altamente ejemplares e instructivas.

Smyslov - Botvinnik
Moscu 1958

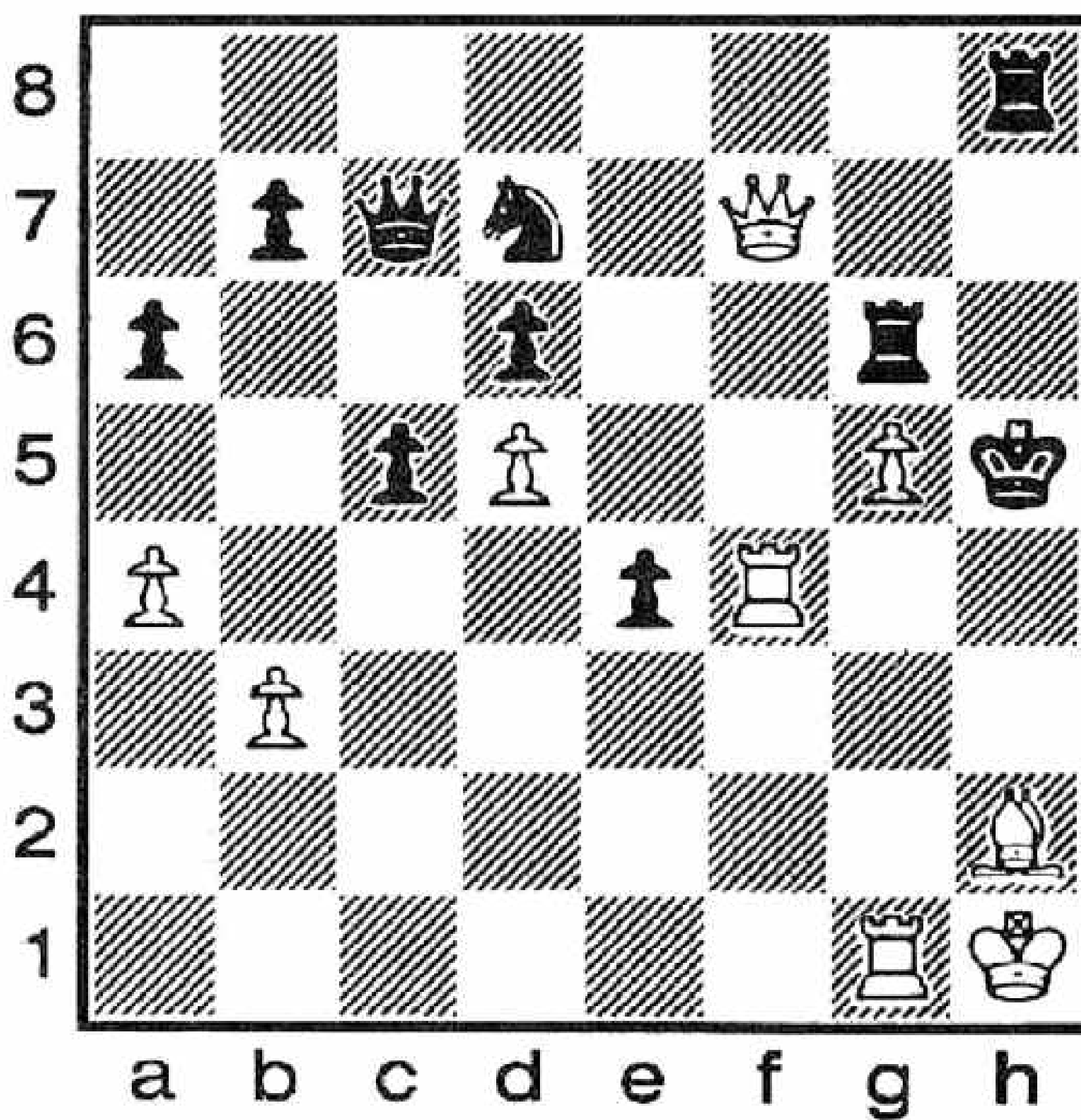


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: En la boca del lobo.

Smyslov - Filip

Viena 1957

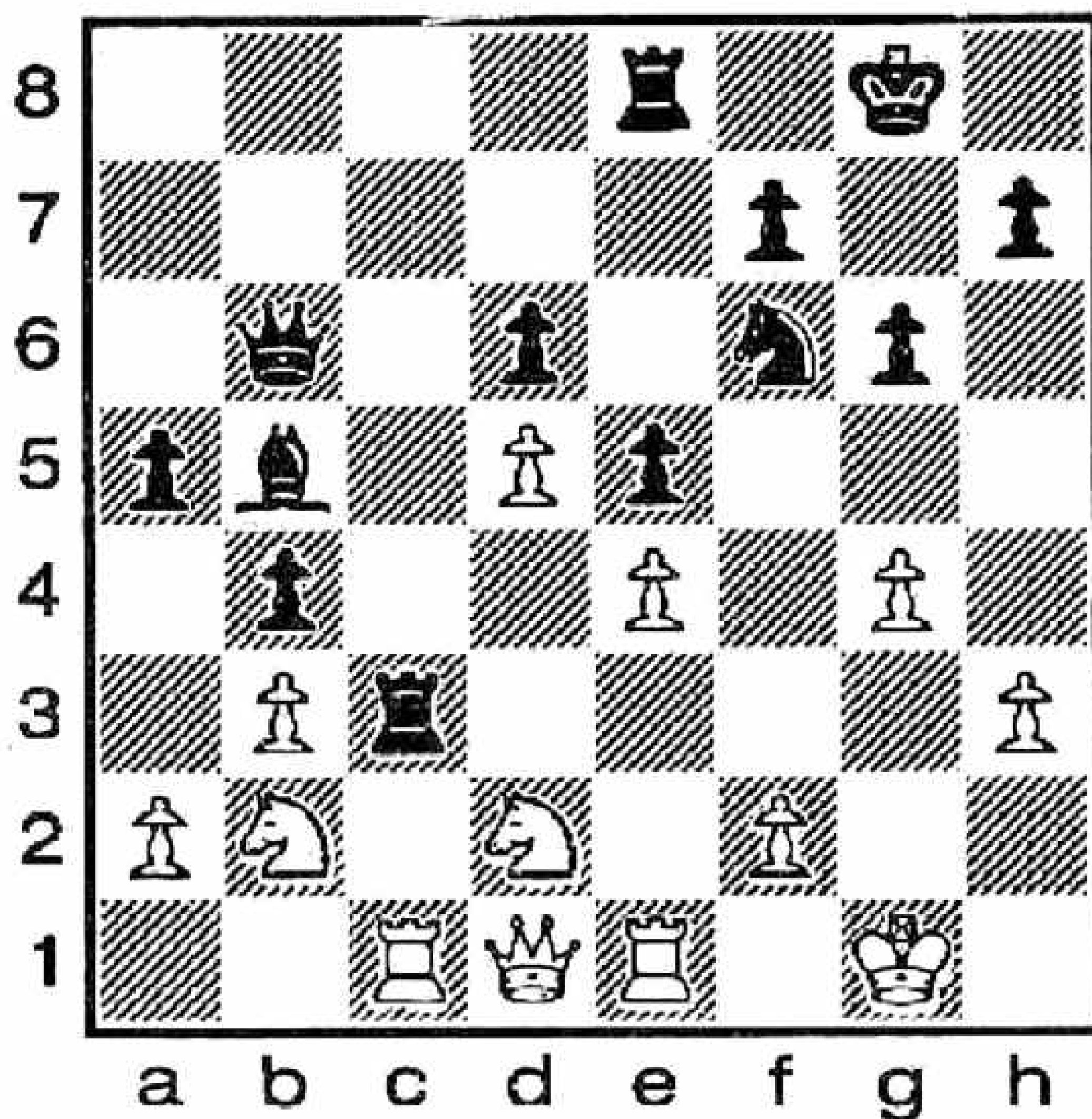


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Seguridad ante todo.

Fuderer - Smyslov

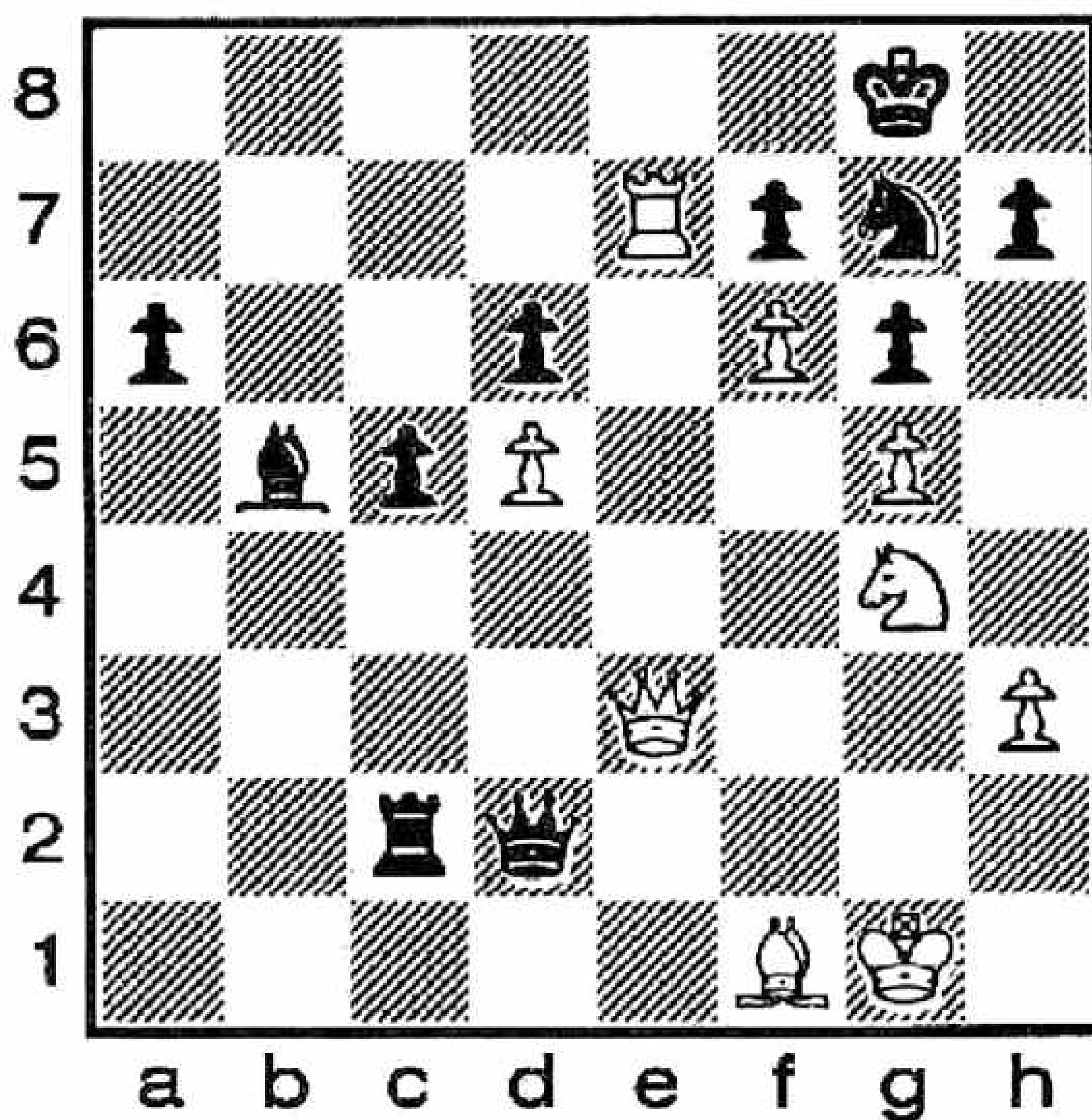
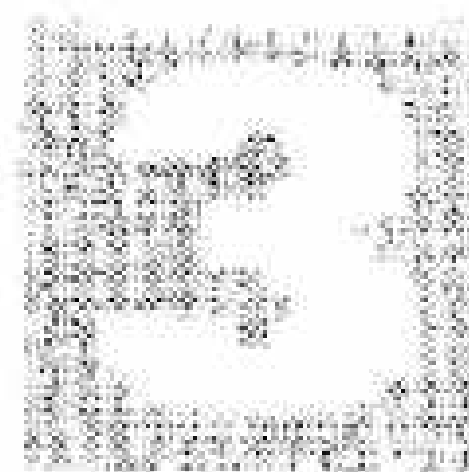
Zagreb 1955



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: En el valle de la muerte.

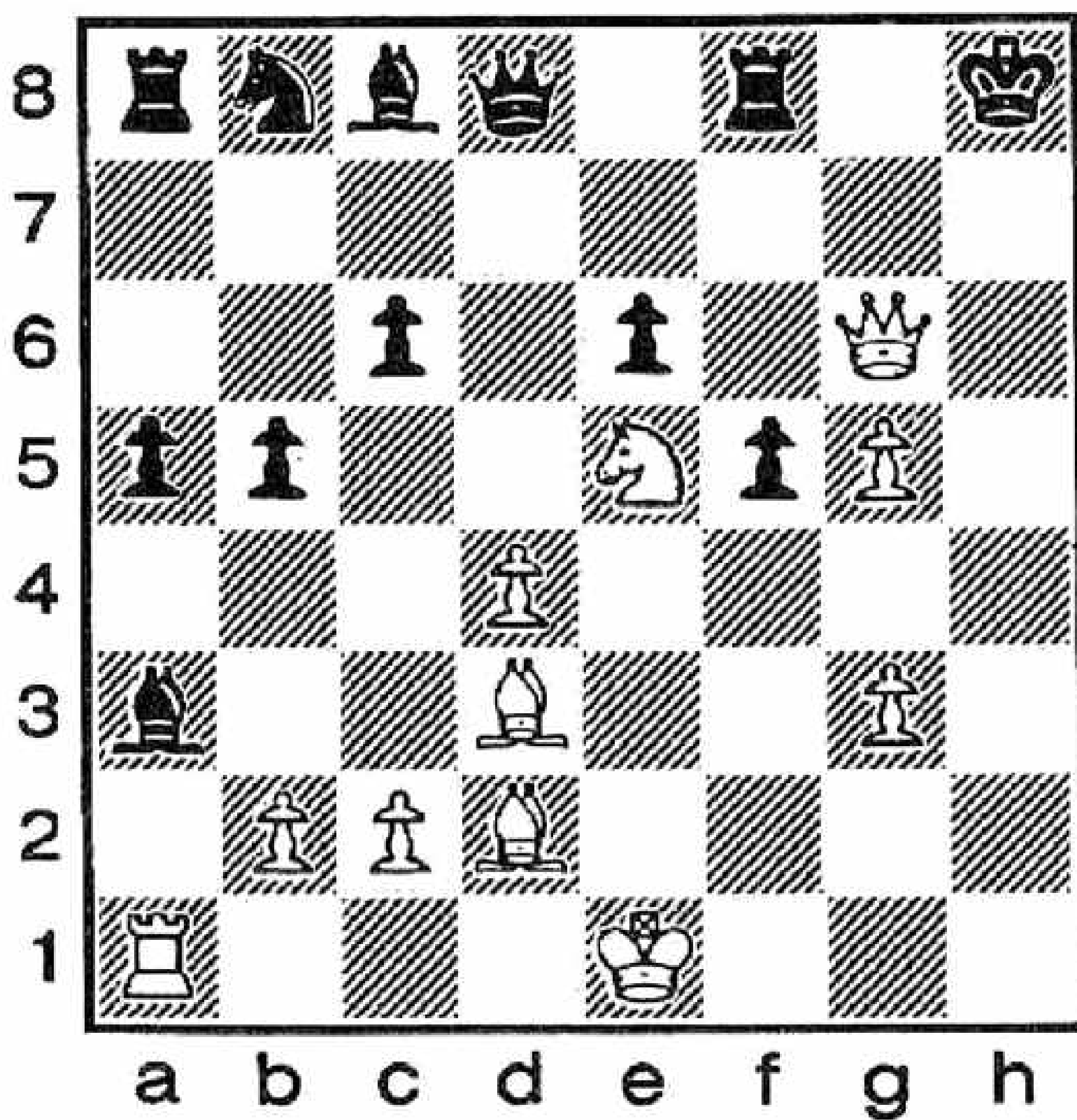
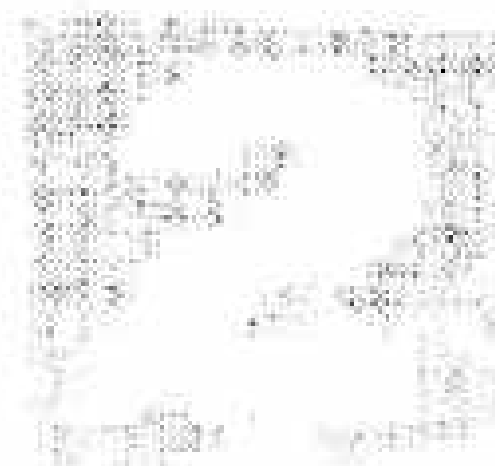
Smyslov - Zak
Moscu 1938



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Valeroso jinete.

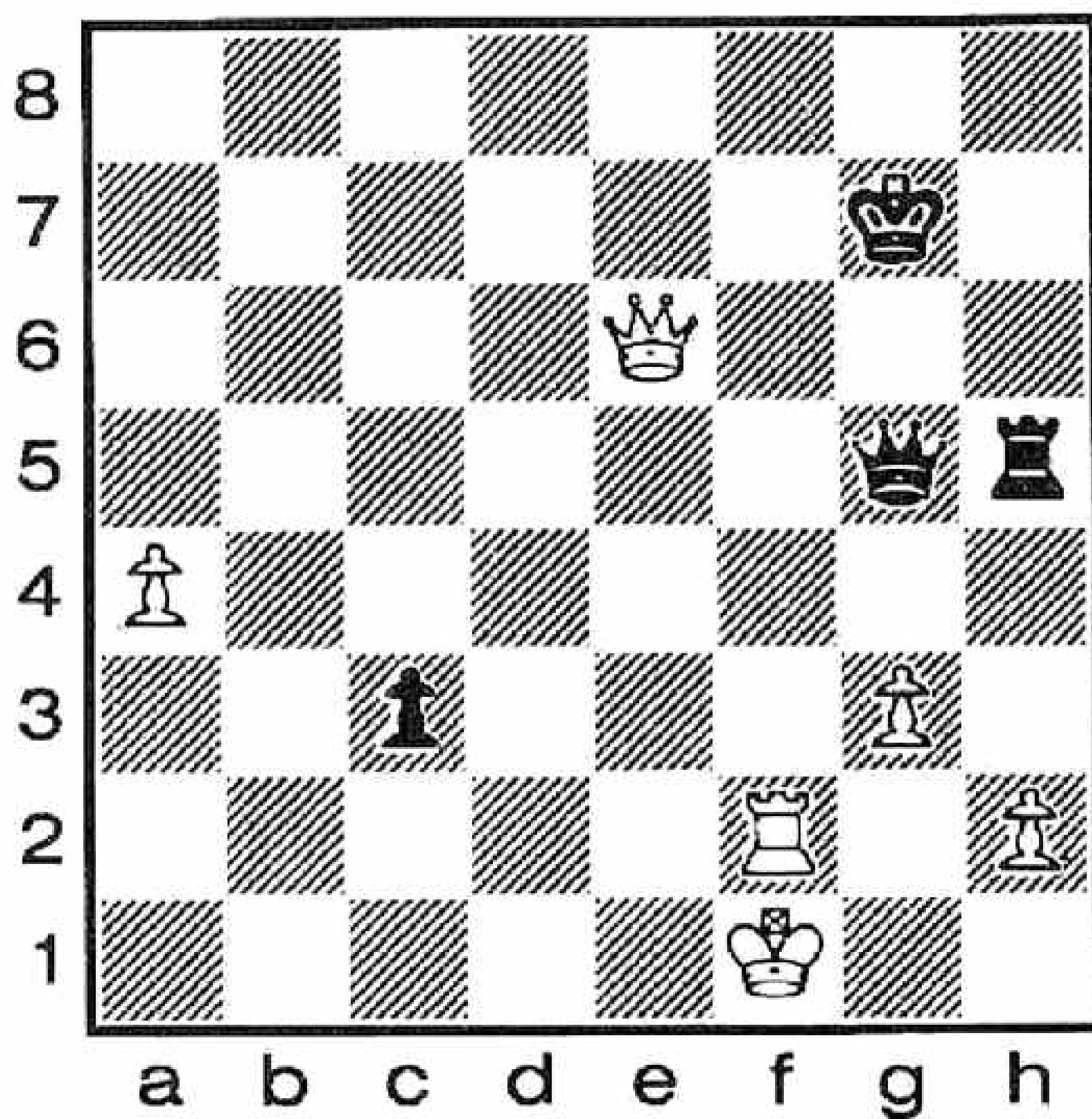
Smyslov - Gereben
Moscu 1949



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Un paso adelante!

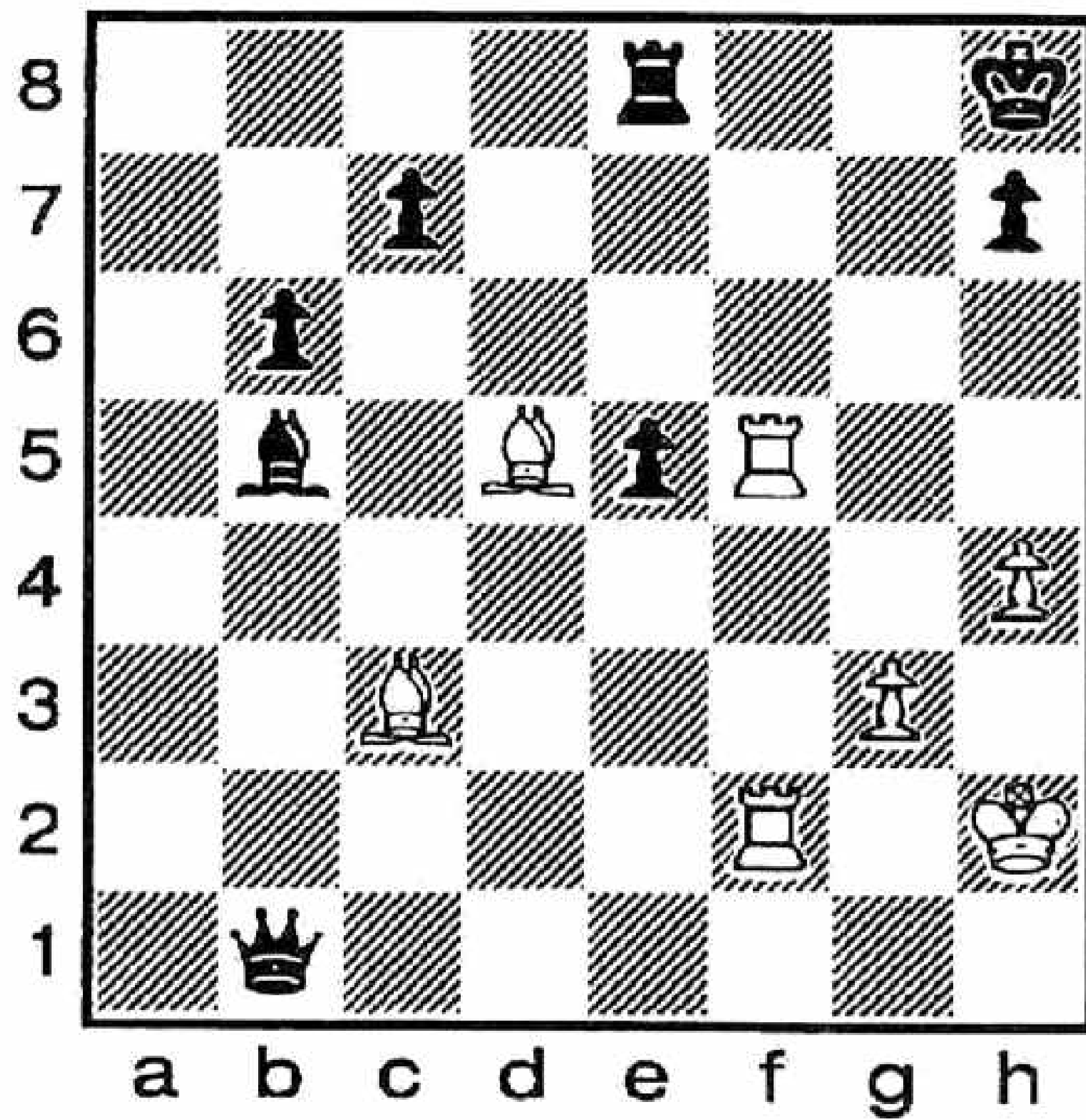
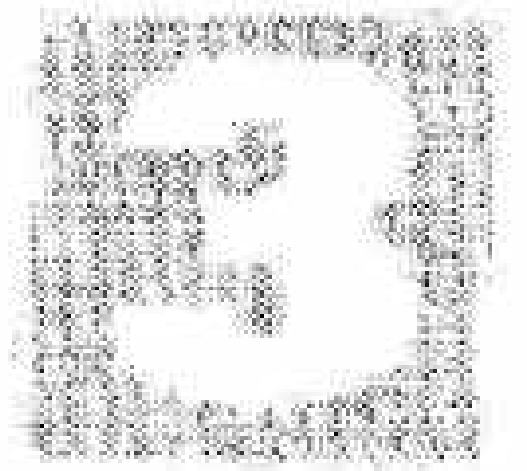
Smyslov - Hübner
Velden 1983



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Arriba y más arriba!

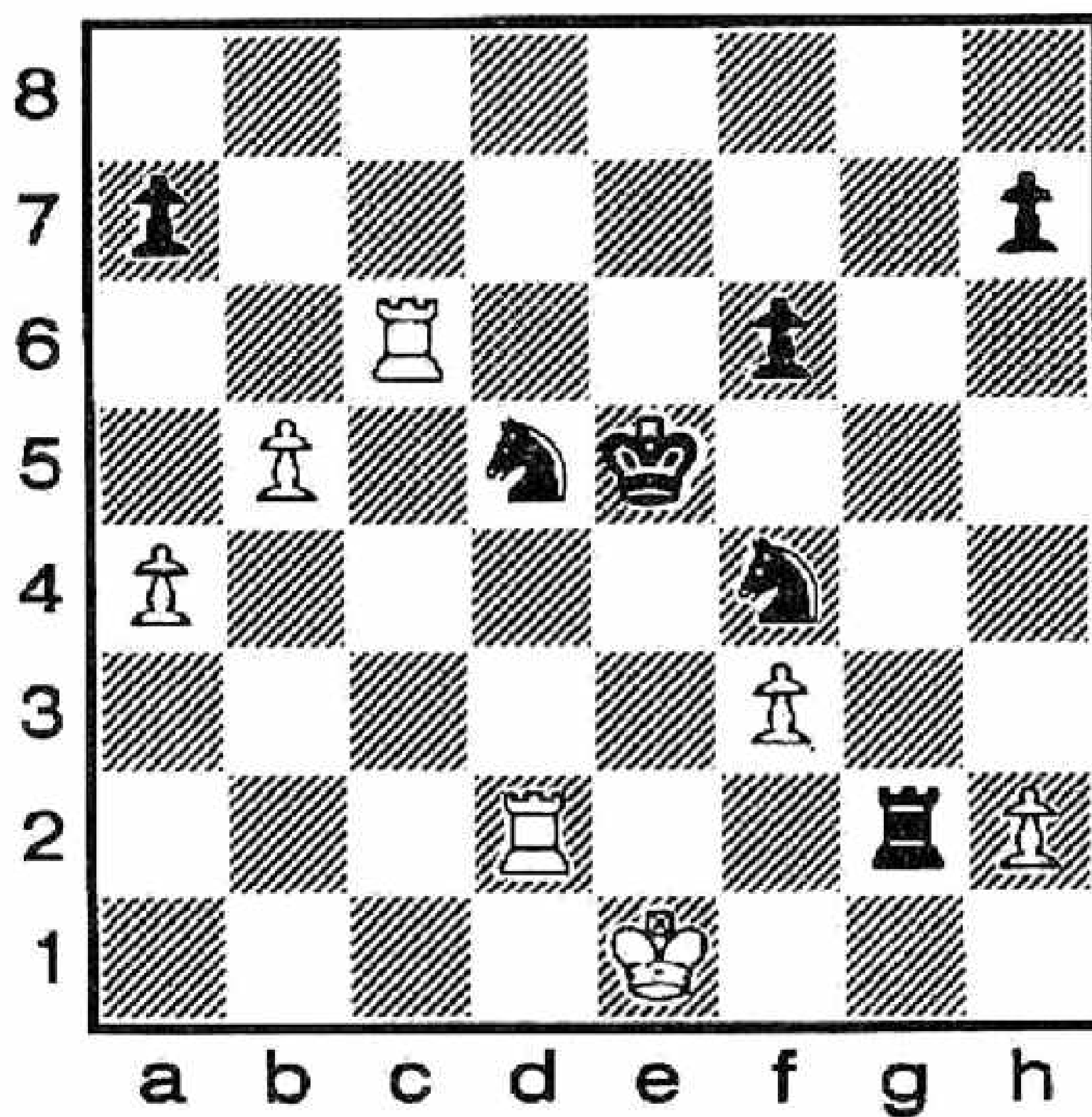
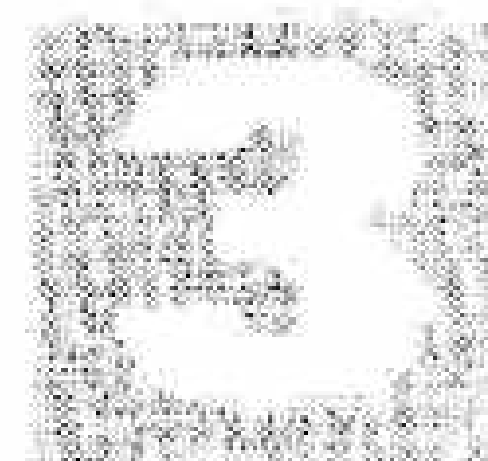
Smyslov - Liberzon
Riga 1968



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: En el centro de la escena.

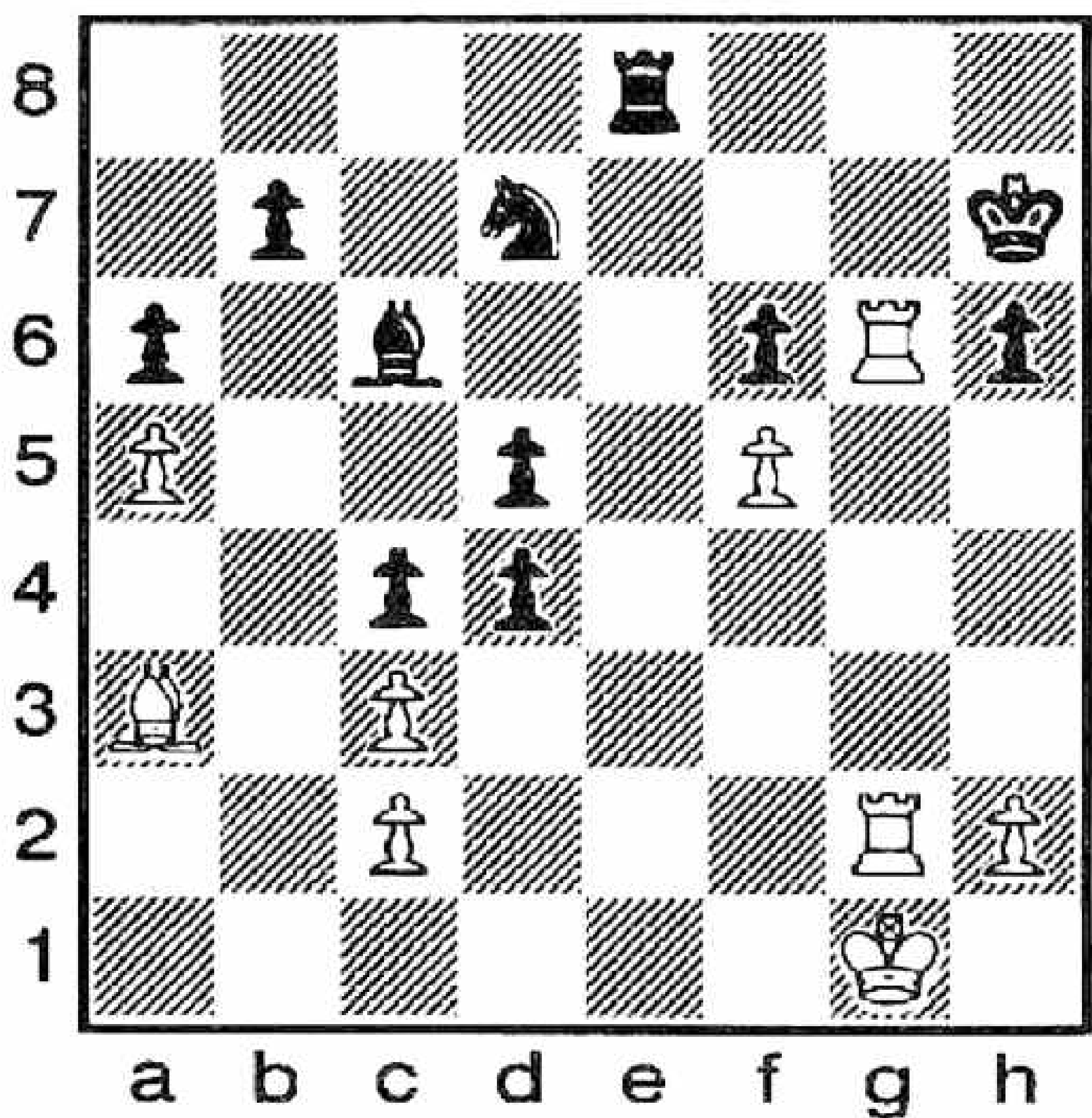
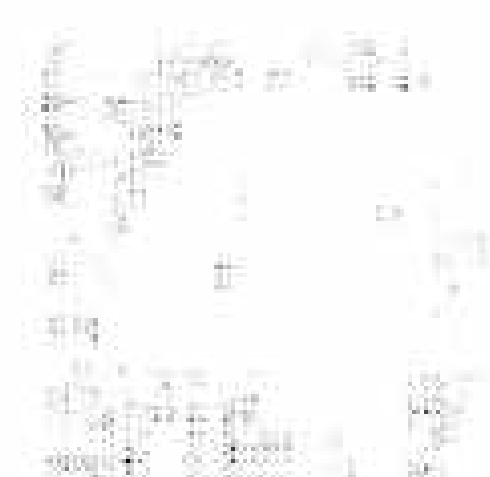
Kotov - Smyslov
Moscu 1944



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Cuatro piezas en liza.

Smyslov - Boleslavski
Moscú - Leningrado 1941



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Cambio de agujas.

Mikhail Tal (1936-)

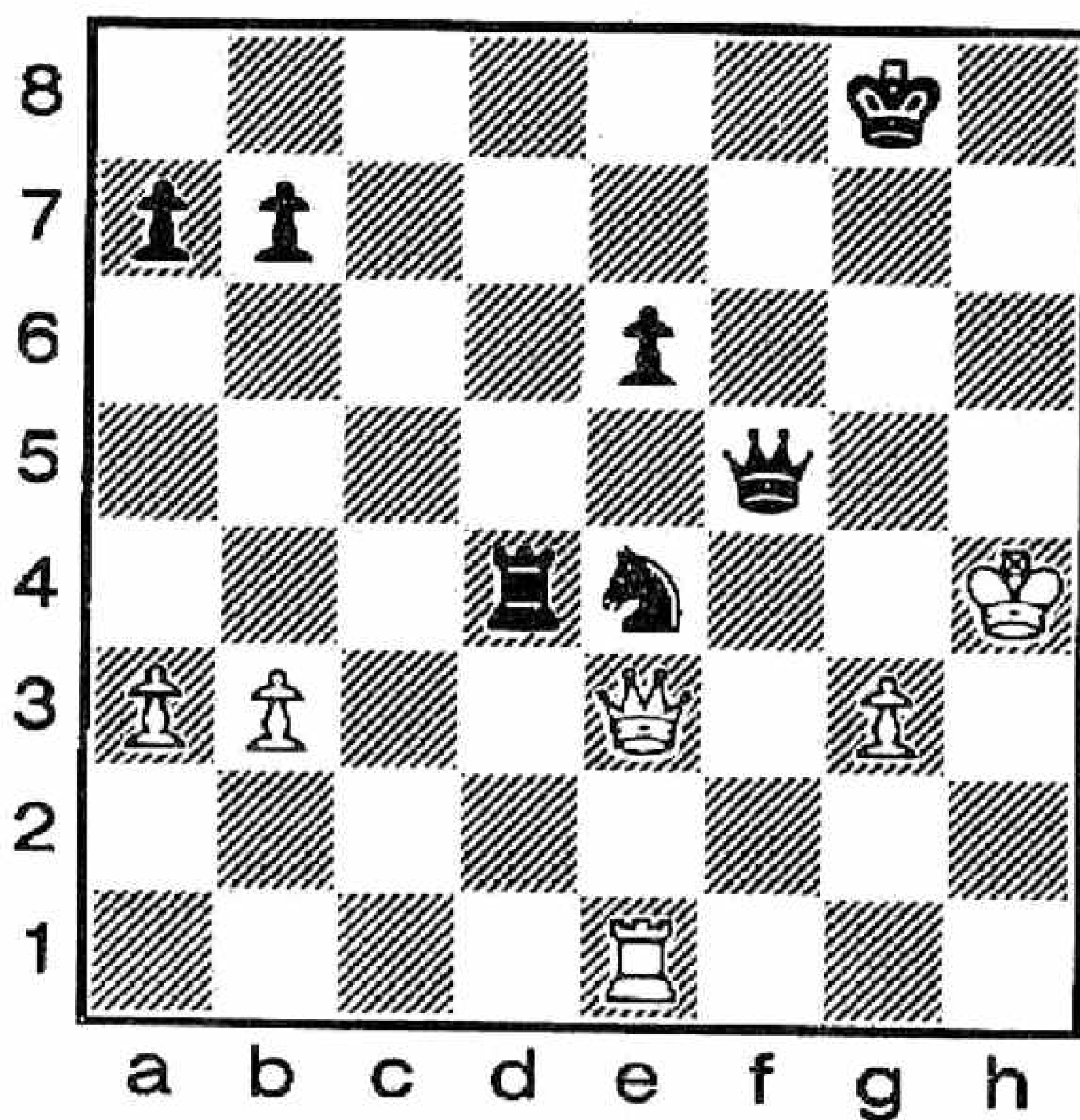
Campeón del mundo, 1960-61

Unión Soviética

Al arrebatarle el título a Botvinnik en 1960, Tal se convirtió en el campeón mundial de ajedrez más joven hasta entonces. Las partidas de este jugador dinámico y agresivo fascinan de manera especial a los aficionados de todo el mundo. Sin dejar de competir en importantes torneos, con brillantes resultados, Tal se ha distinguido también como periodista y escritor ajedrecístico. Tanto sus libros como sus rúbricas en periódicos y revistas abundan en entretenidas observaciones y agudezas.

Cual violento huracán que hizo temblar al mundo del ajedrez allá por los últimos años 50, Tal avivaba, con sus fulminantes ataques los rescoldos ya casi olvidados del gran Alekhine. En cuatro «explosivos» años (1957-60), arrasó como un auténtico torbellino cuanto encontraba a su paso, para finalmente convertirse en el octavo campeón del mundo. Una caricatura yugoslava de la época representa a Tal sosteniendo detrás de la espalda una bomba negra y redonda con la mecha encendida. Ése era su estilo: en el momento más insospechado para el adversario, estallaba la bomba y la posición se le venía abajo. En las partidas de Tal se dan cita toda clase de sacrificios, combinaciones y amenazas tácticas.

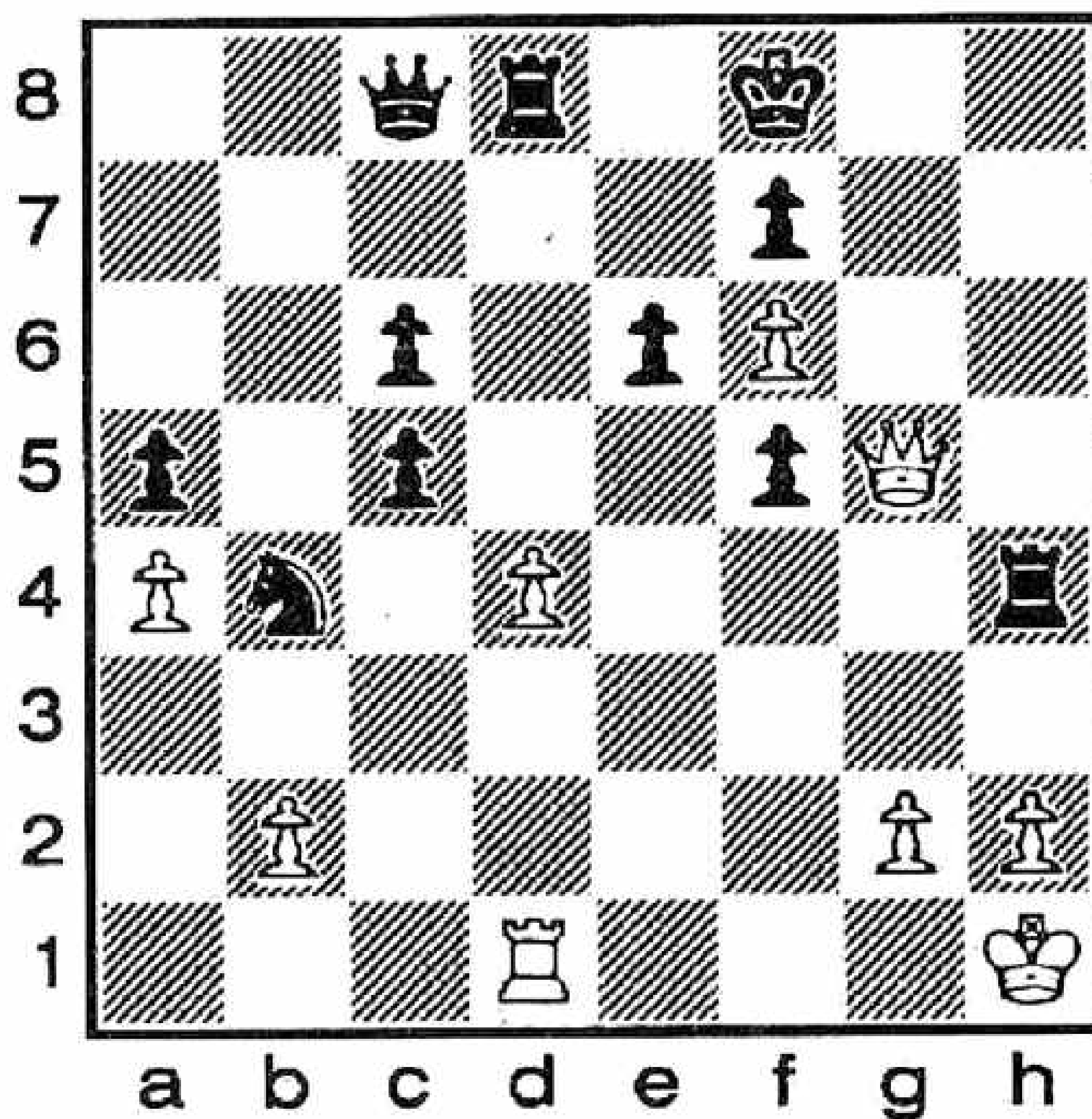
Blek - Tal
Lituania 1955



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Pesadilla.

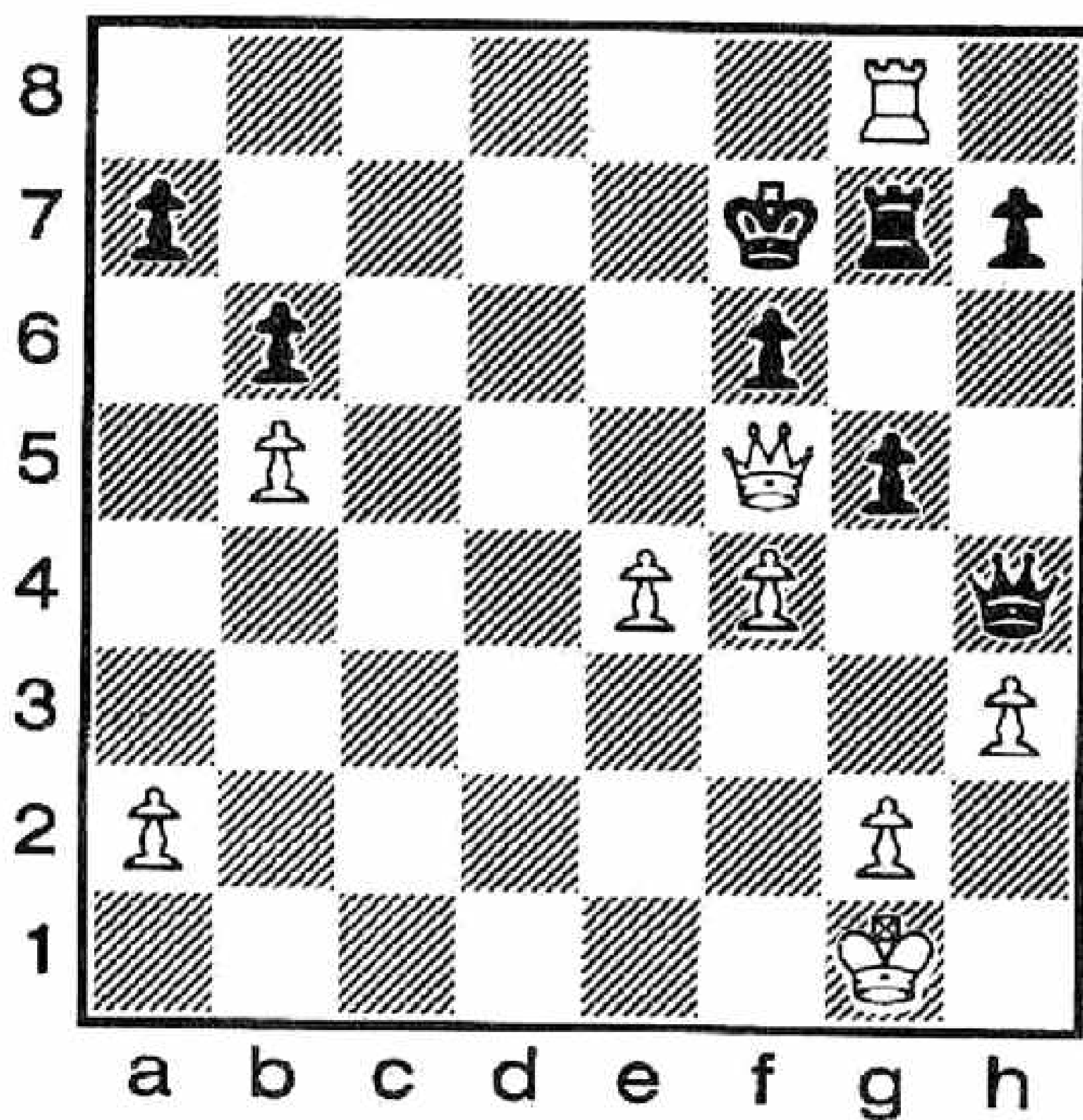
Tal - Golombek
Munich 1958



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La gran proeza.

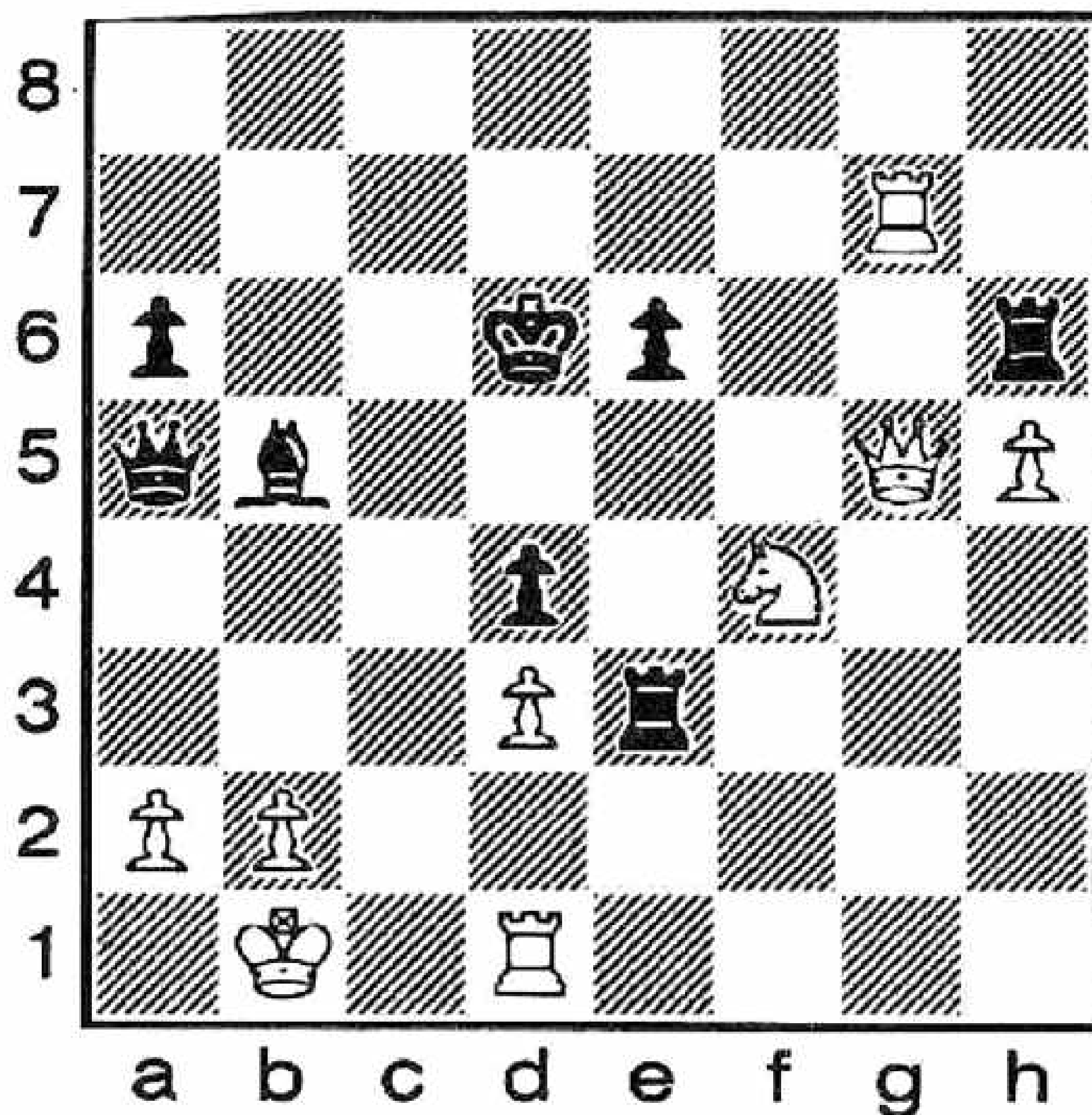
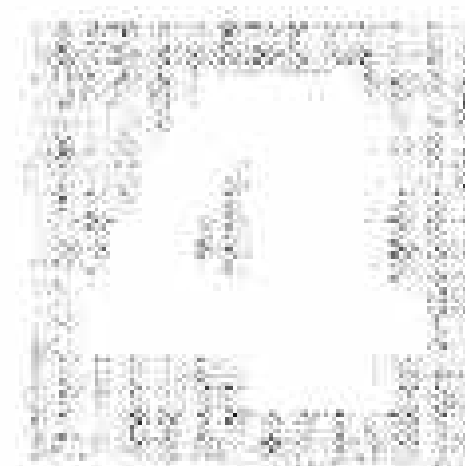
Tal - Ivanovic
Bugojno 1984



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Nada mejor que una mujer.

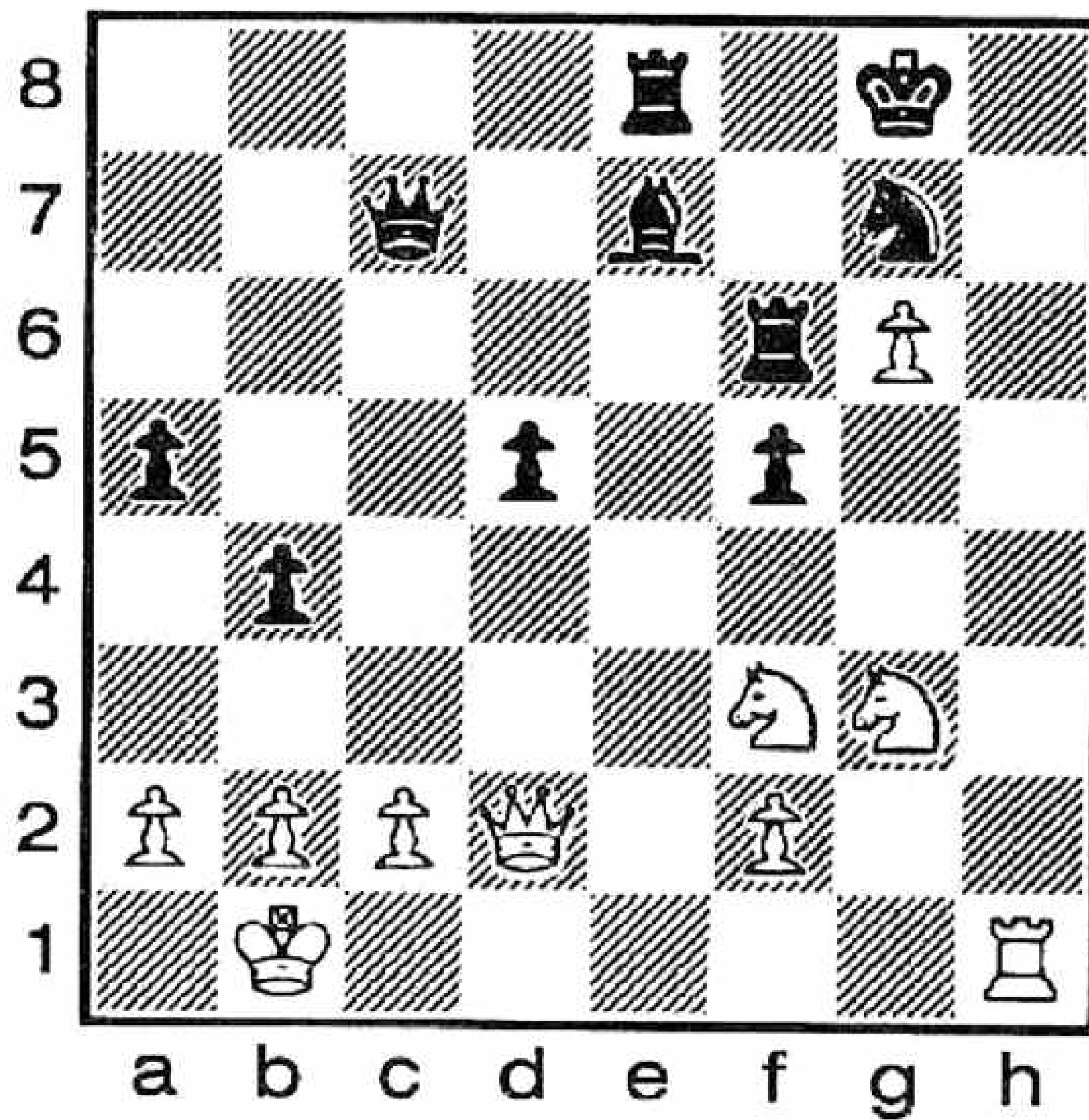
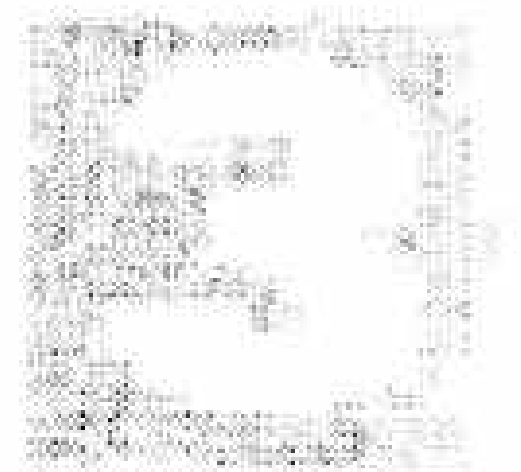
Tal - Calvo
Málaga 1981



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La vuelta al mundo en cinco días.

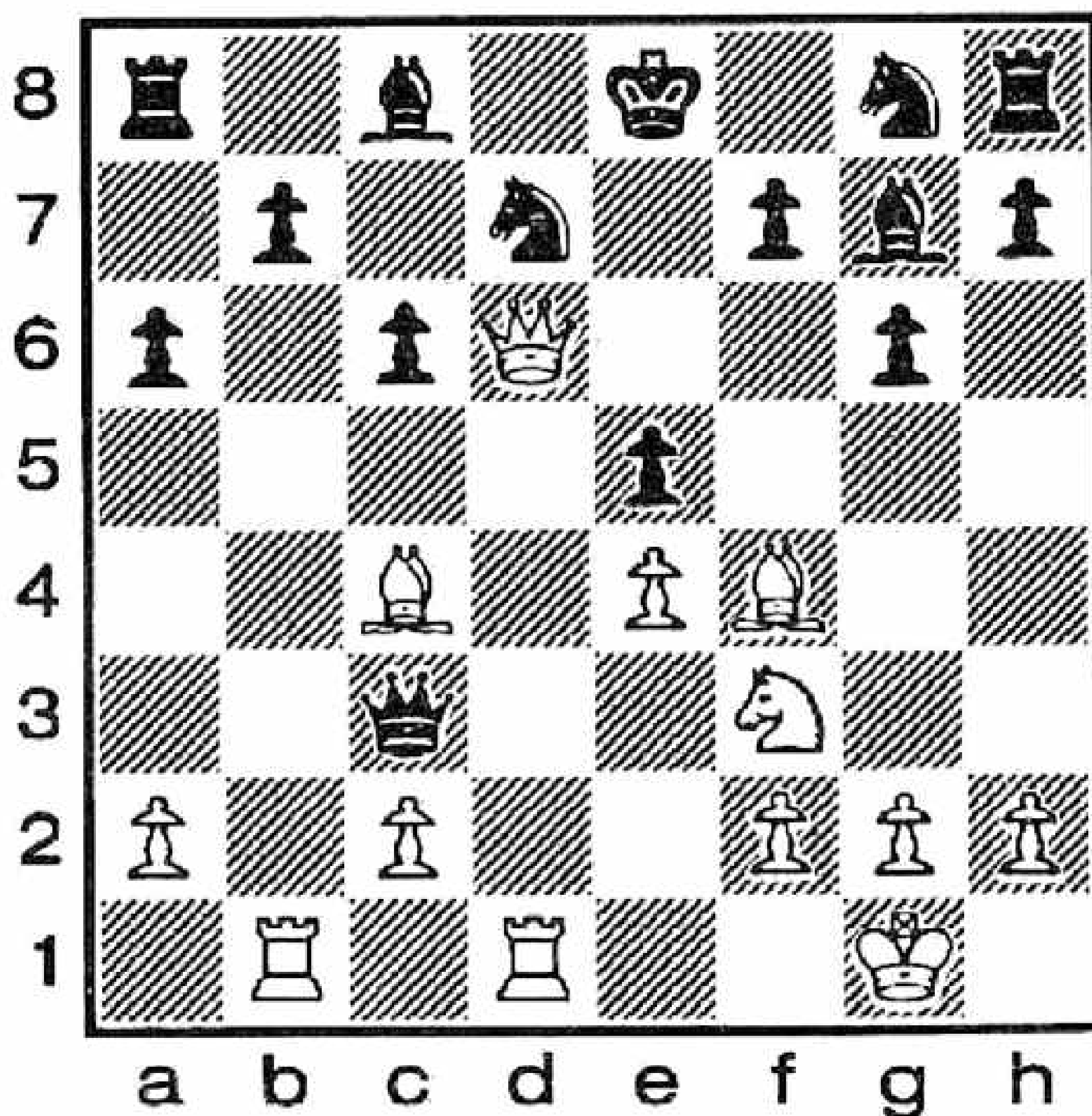
Tal - Mascannas
Lvov 1981



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: El castillo de la muerte.

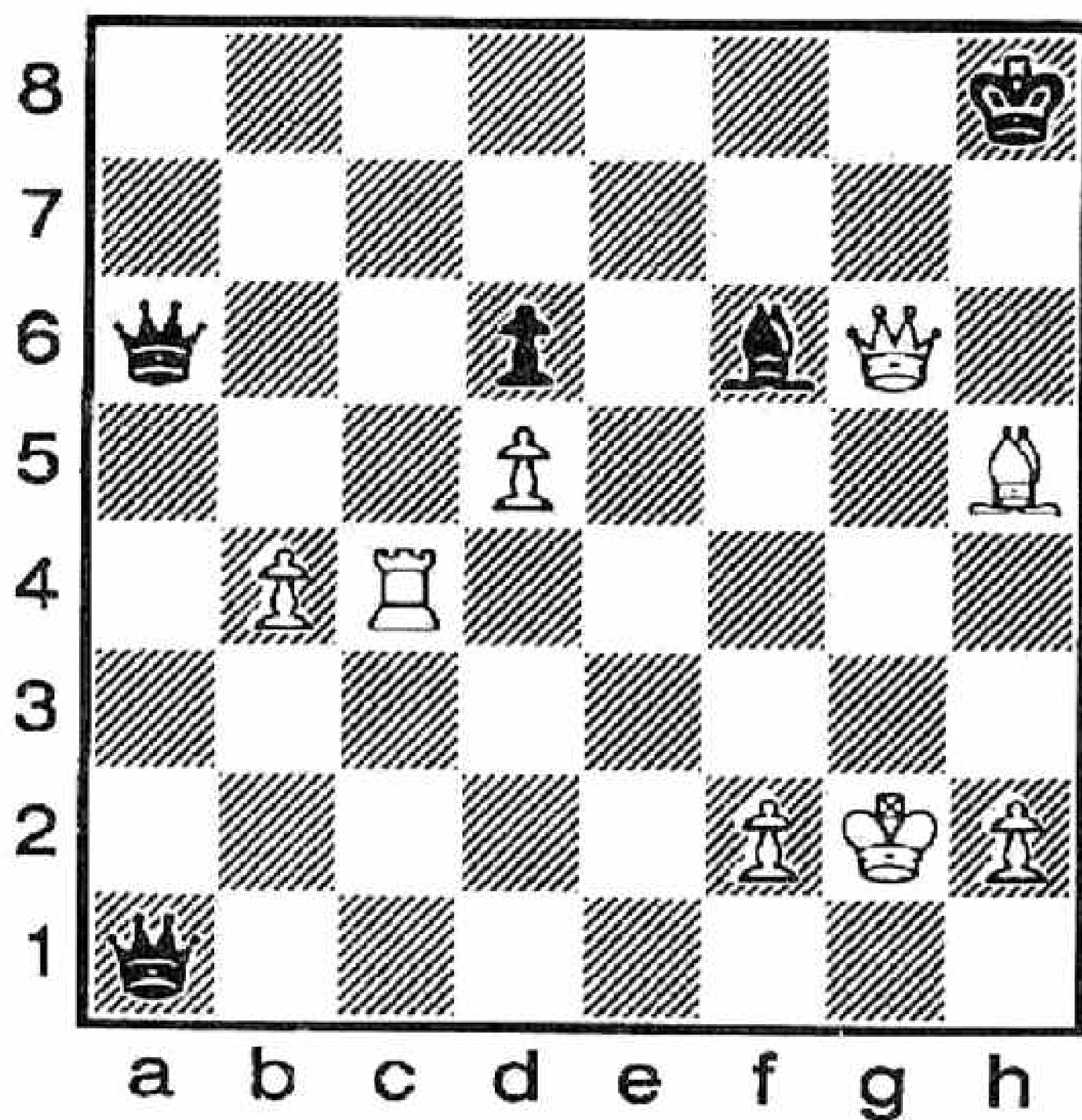
Tal - Tringov
Amsterdam 1964



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¿Qué anda buscando el alfil?

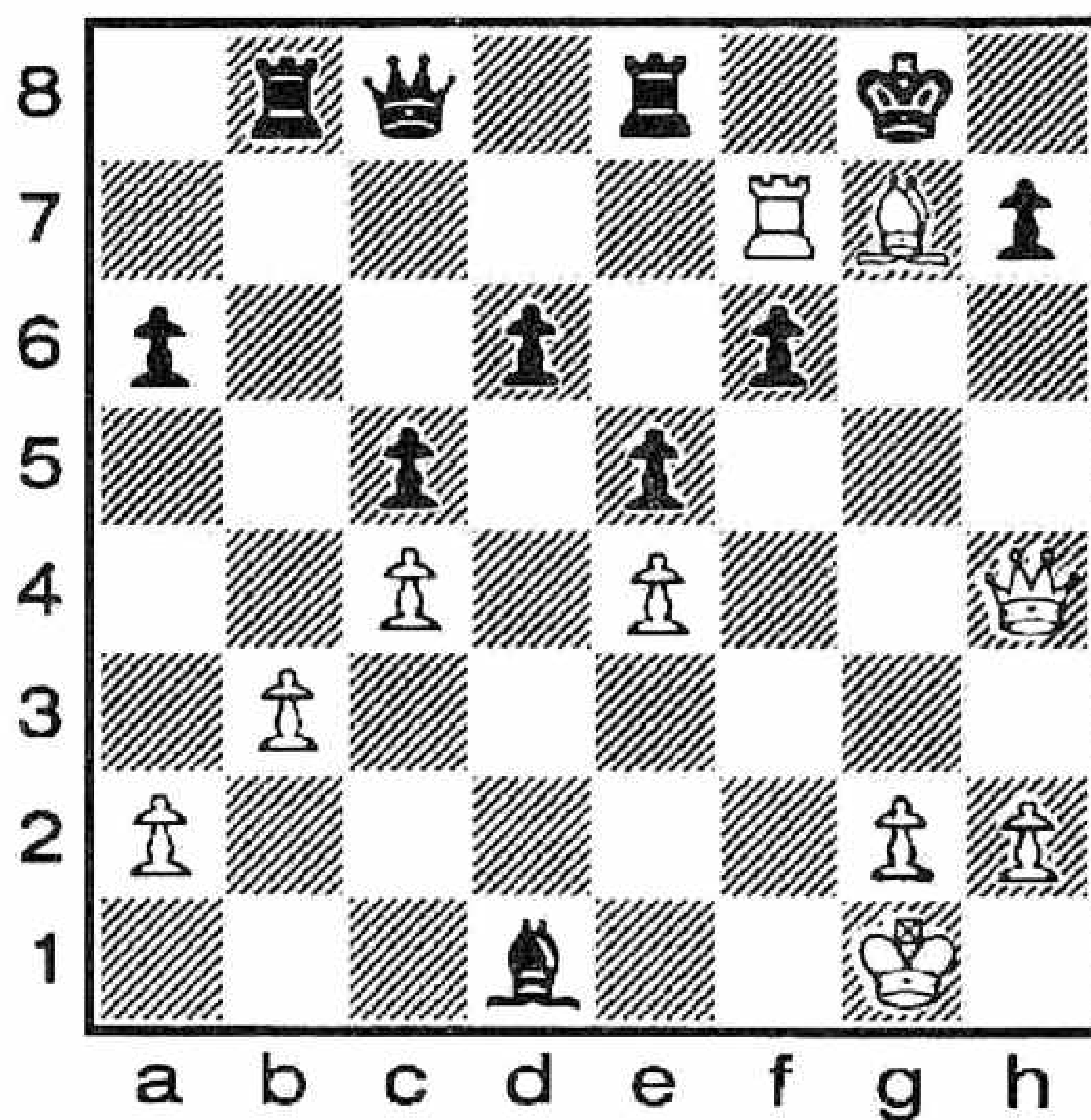
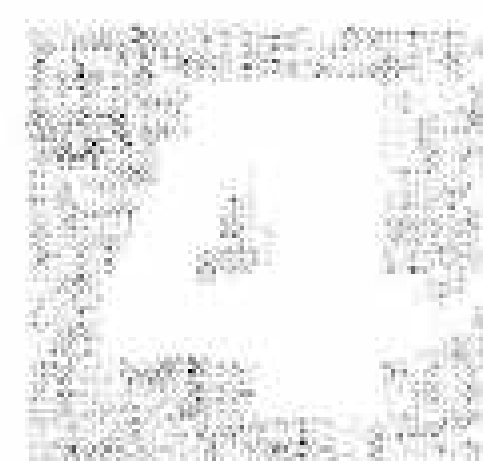
Tal - Velimirovic
Moscú 1977



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Eh, señoras, muévanse!

Tal - Romanishin
Tallin 1977

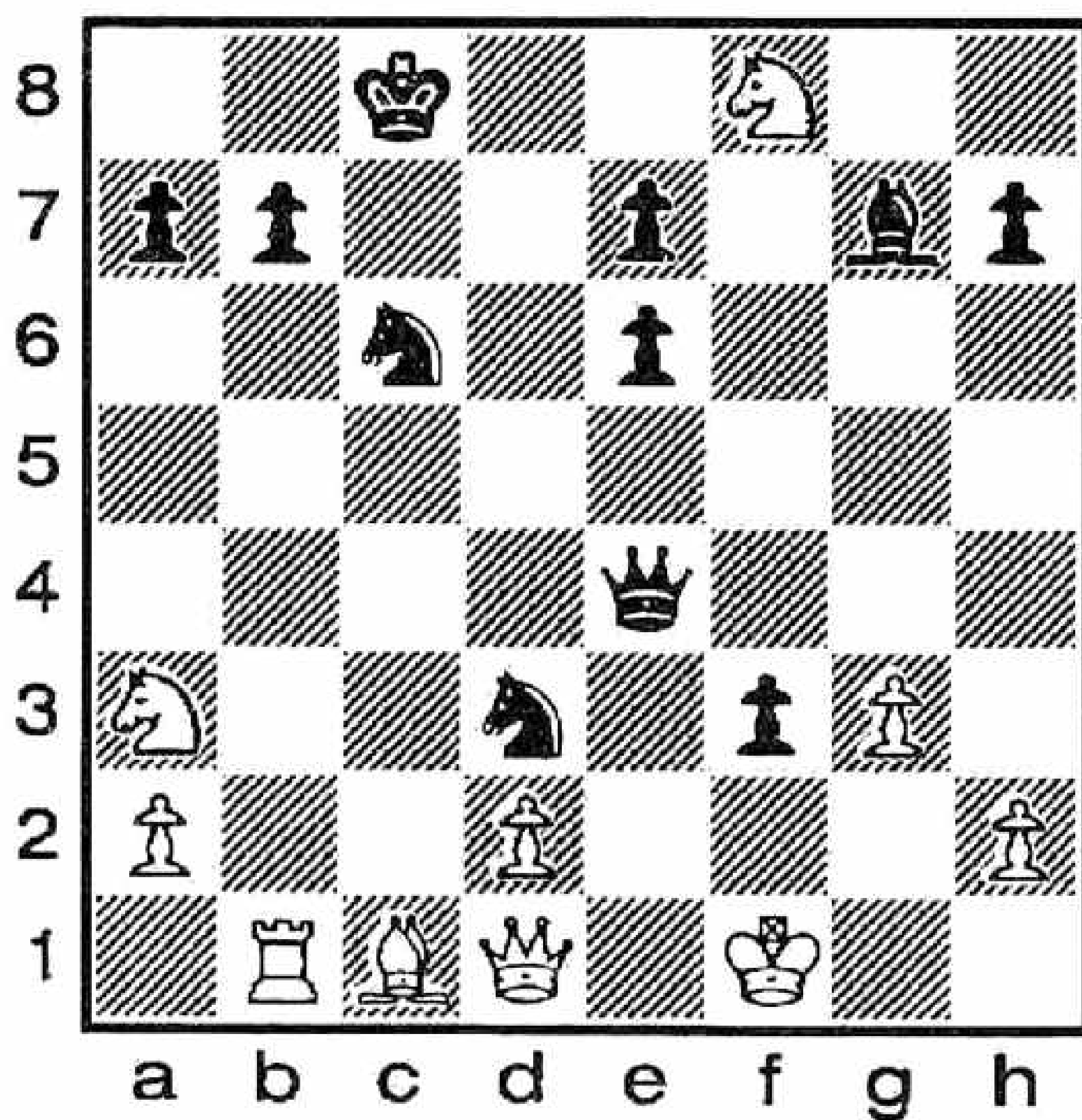
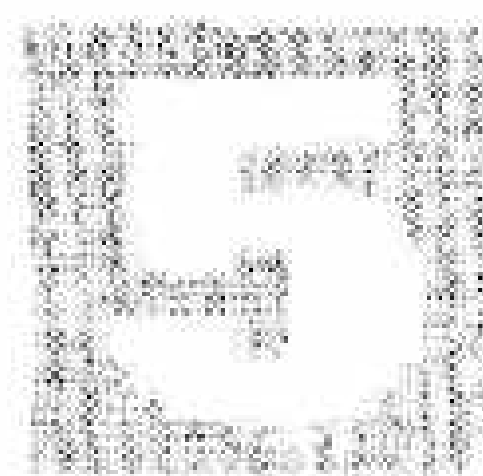


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Deja sitio!

Polugayevski - Tal

Riga 1979



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: ¡Acaba de una vez!

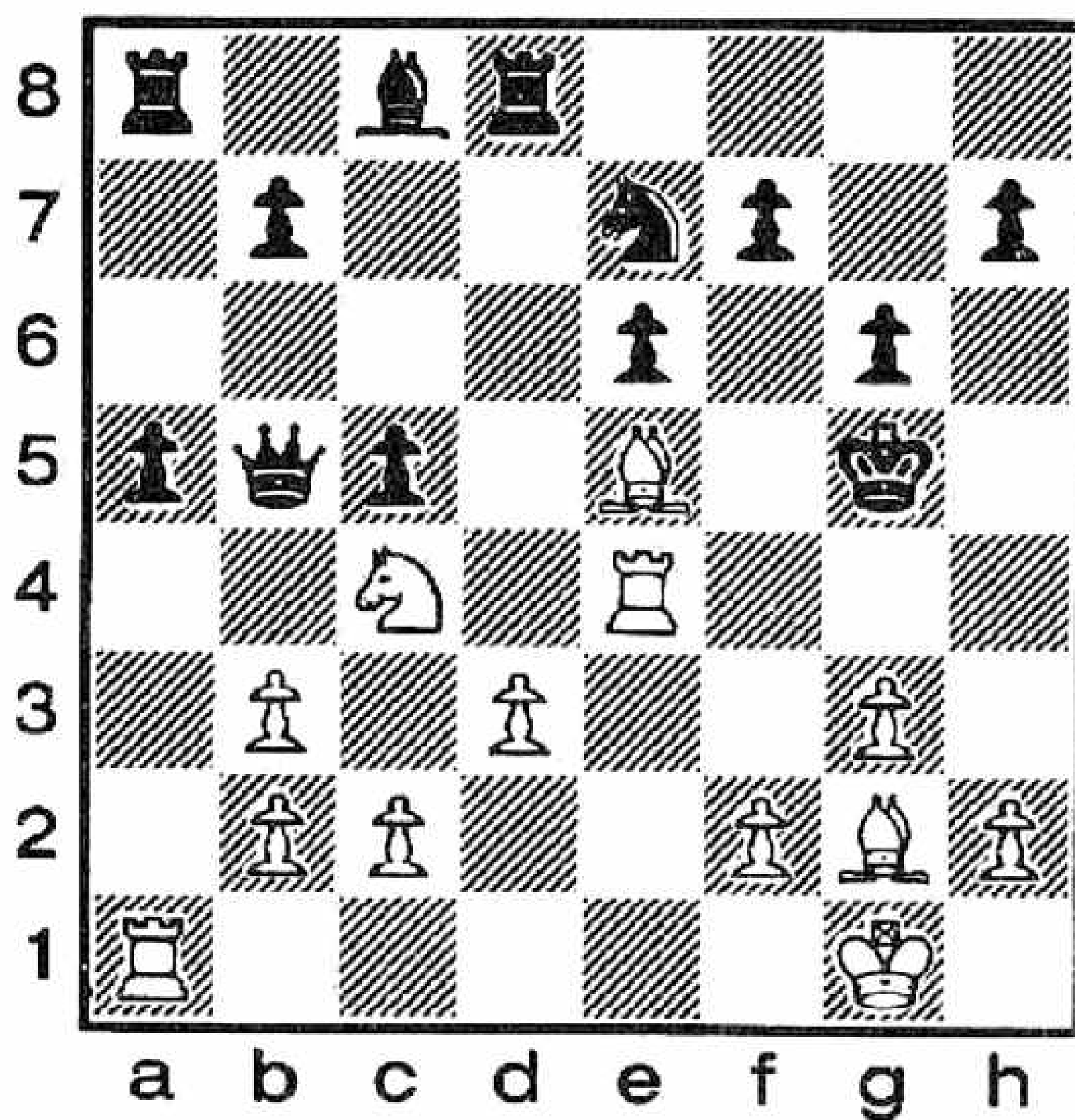
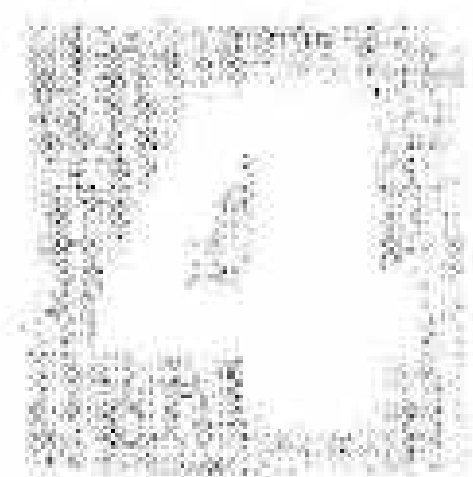
Tigran Petrosian (1929-1984)

Campeón del mundo, 1963-69
Unión Soviética

Petrosian ha sido uno de los campeones del mundo menos apreciado. A menudo sus jugadas parecían oscuras y aun irracionales. Casi siempre, sin embargo, obedecían a una lógica, y de hecho el talentoso armenio fue durante años un «hueso» muy duro de roer, es decir, un jugador sumamente difícil de derrotar. En el momento de su muerte, figuraba todavía entre los ajedrecistas con más elevada puntuación ELO.

A los veintitantos años le llamaban ya el «Petrosian de hierro», porque raramente perdía una partida. En el ajedrez, para él, no cabían conjeturas; desde el principio hasta el fin era un juego de lógica, donde debían evitarse riesgos y complicaciones. Cuando después de una partida de torneo, al analizar esta última, su adversario le preguntaba: «¿Por qué no jugó usted esta variante tan bonita, que gana por fuerza?», Petrosian respondía: «Demasiado complicada. Mi jugada también gana, sin tanto barullo». Tal vez su excesivo celo por dominar espacio frenara su imaginación, impidiéndole encumbrarse a mayores alturas. Con todo, al subordinar sus grandes dones combinativos a las exigencias del juego de competición, se convirtió en un consumado jugador posicional y uno de los más brillantes maestros de la partida cerrada. Fue a él a quien Bobby Fischer tuvo que derrotar, en 1971, para tener acceso a la final por el campeonato del mundo contra el entonces poseedor del título, Boris Spasski. El resto es historia.

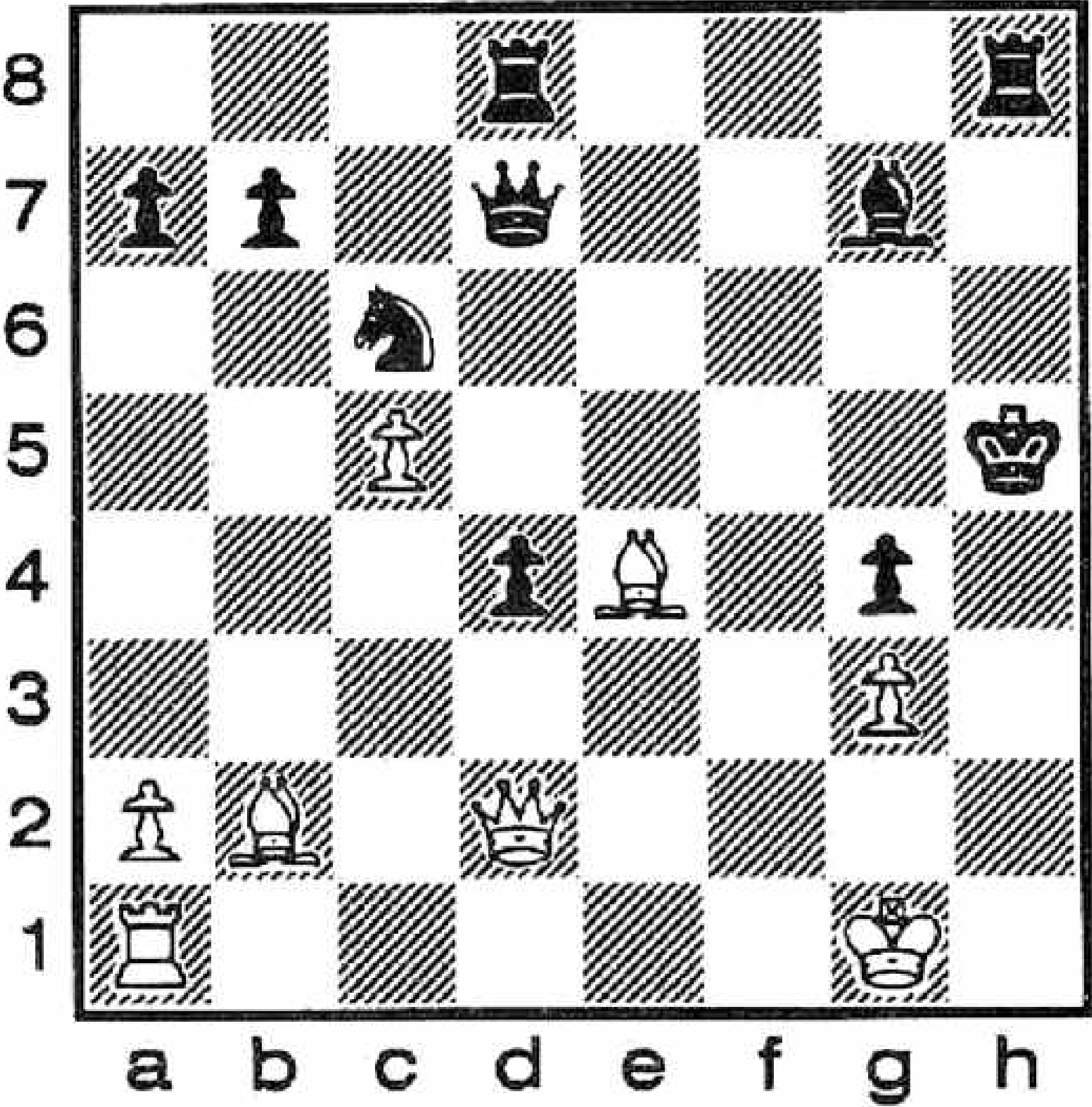
Petrosian - Pachman
Bled 1961



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡Córtales la retirada!

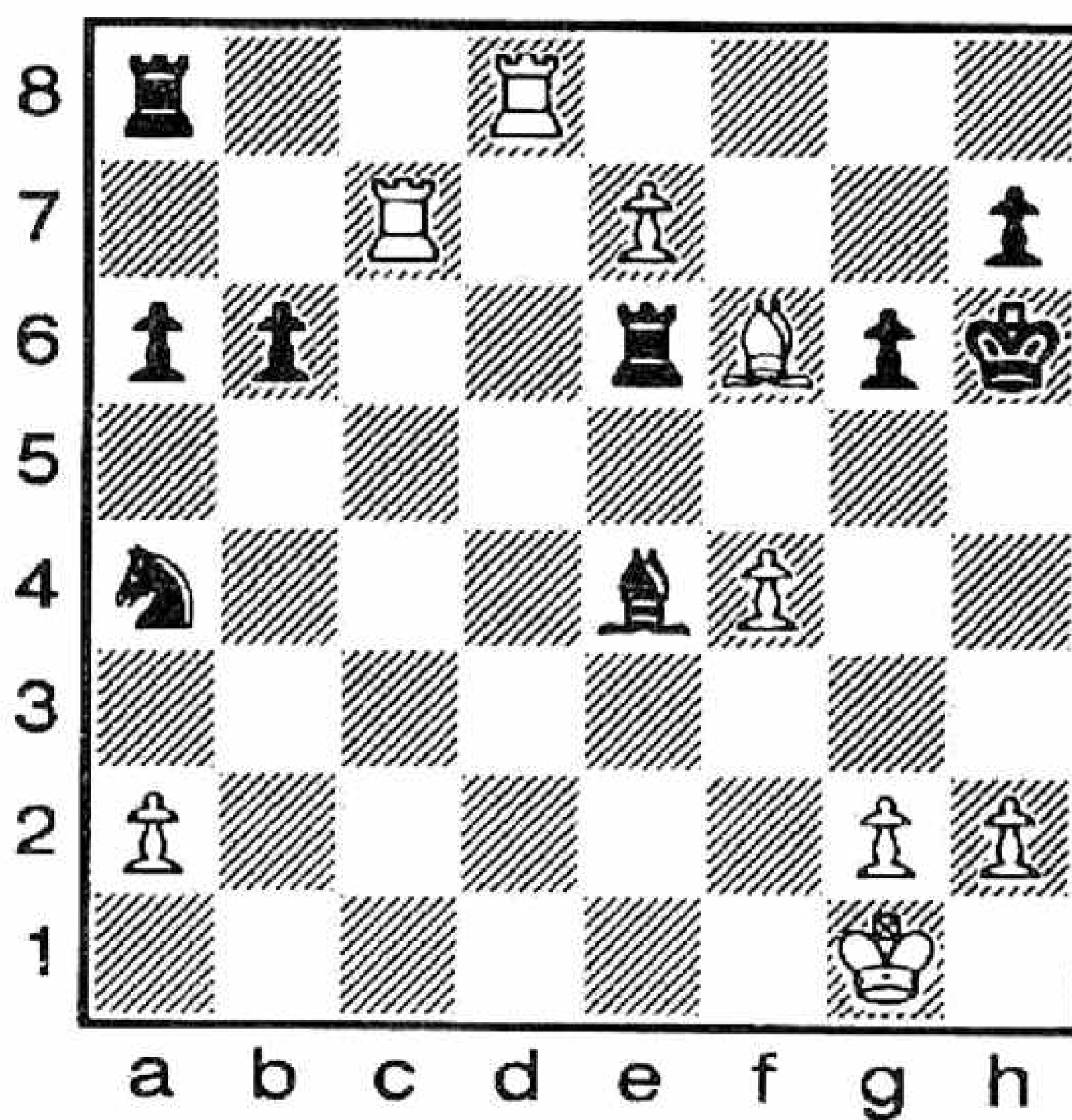
Petrosian - Pogrebysski
Tiflis 1949



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Abuso de poder.

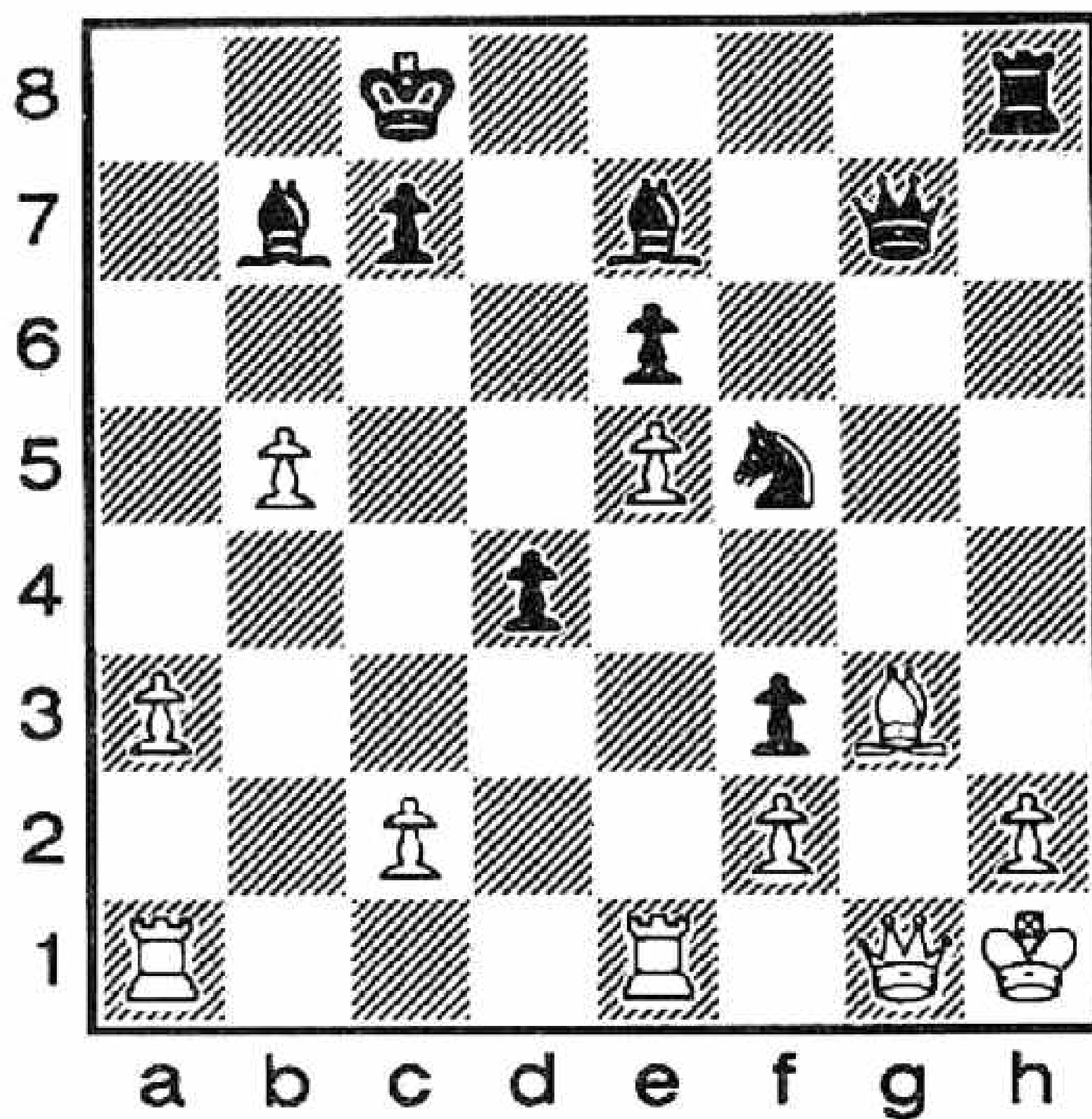
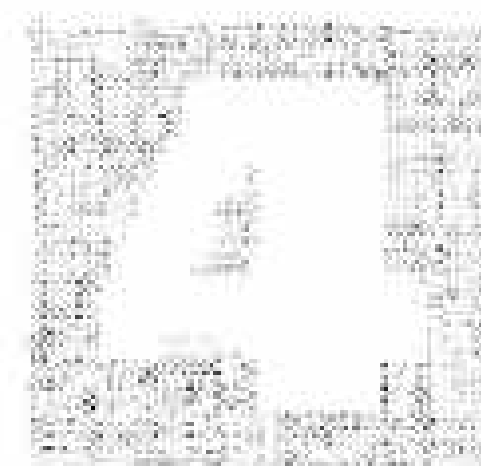
Petrosian - Pfeiffer
Leipzig 1960



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Carga de infantería.

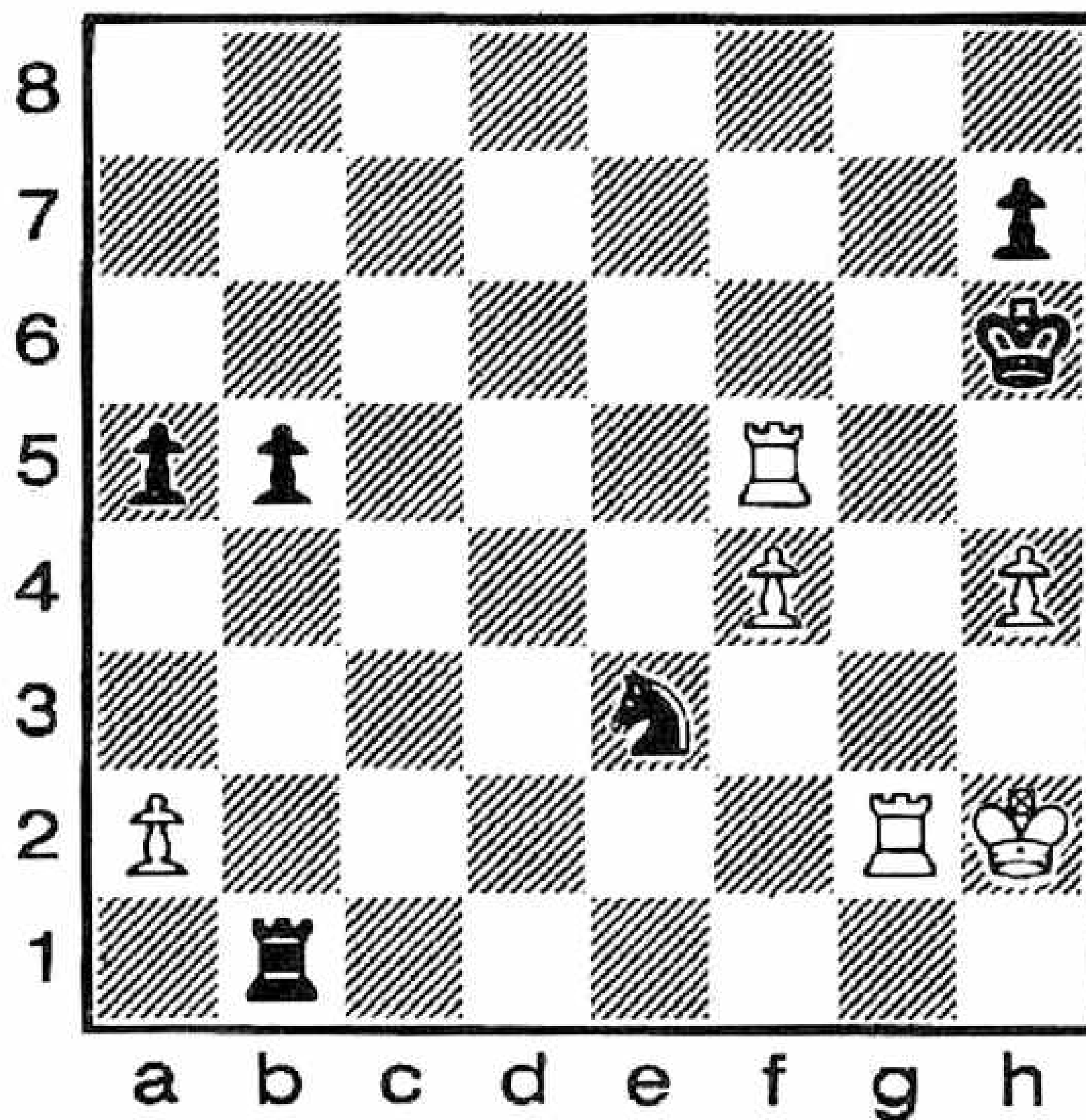
Chistiakov - Petrosian
Moscu 1956



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: ¡Mi reino por un caballo!

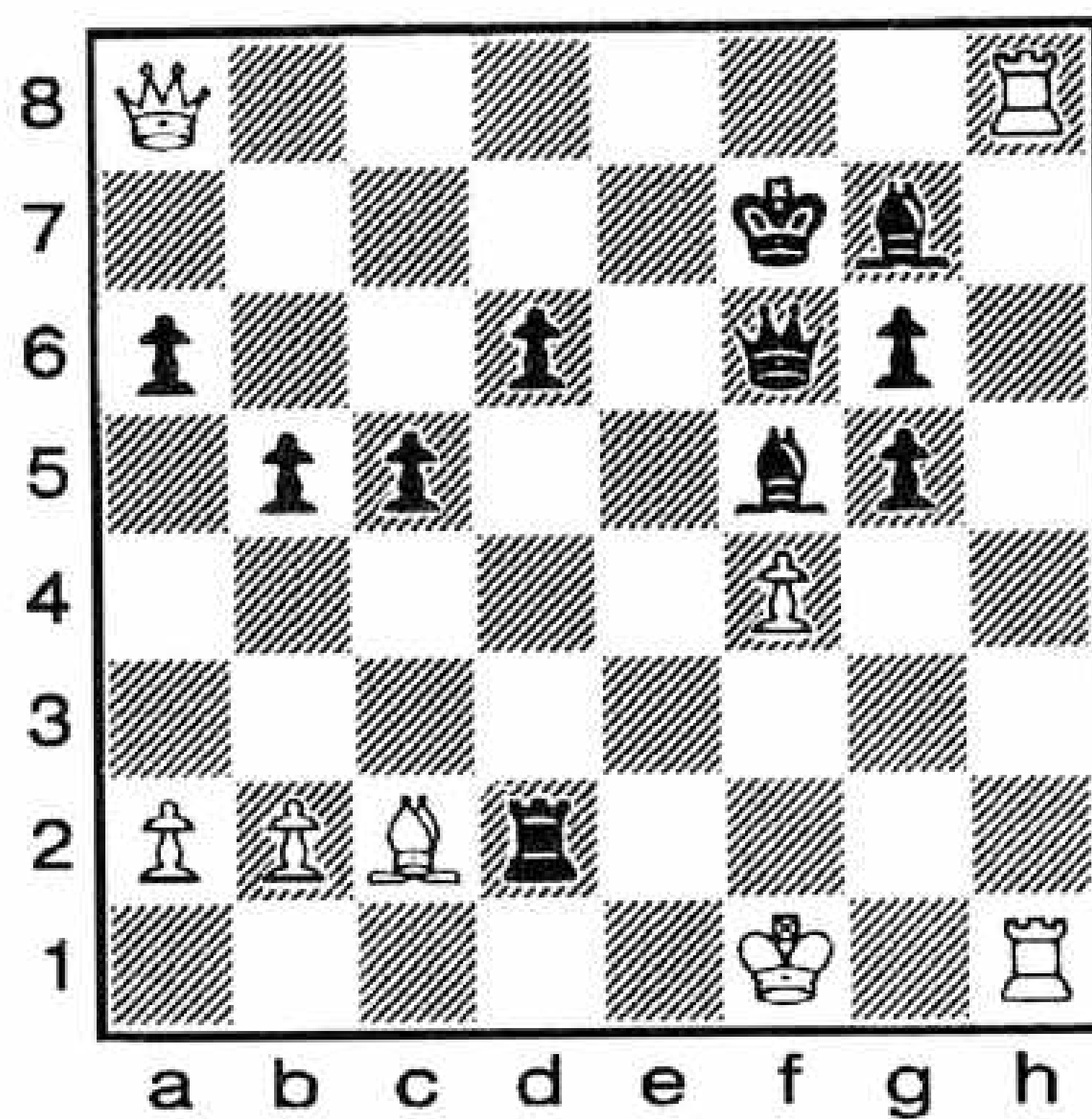
Petrosian - Trifunovic
URSS - Yugoslavia 1959



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Si no quieres torre, torre y media.

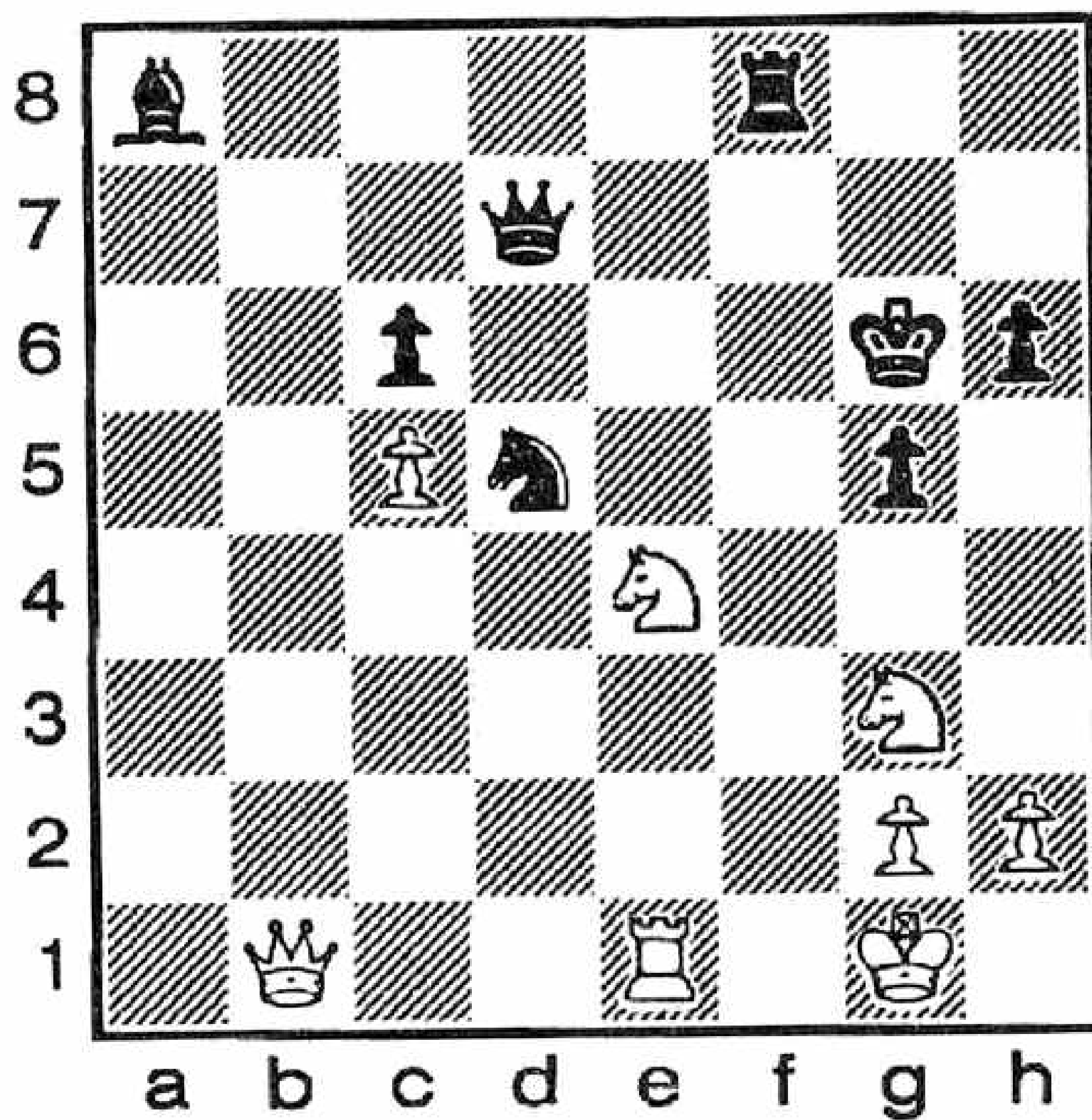
Tolush - Petrosian
Moscu 1957



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Si no te jaquean, ganas la apuesta.

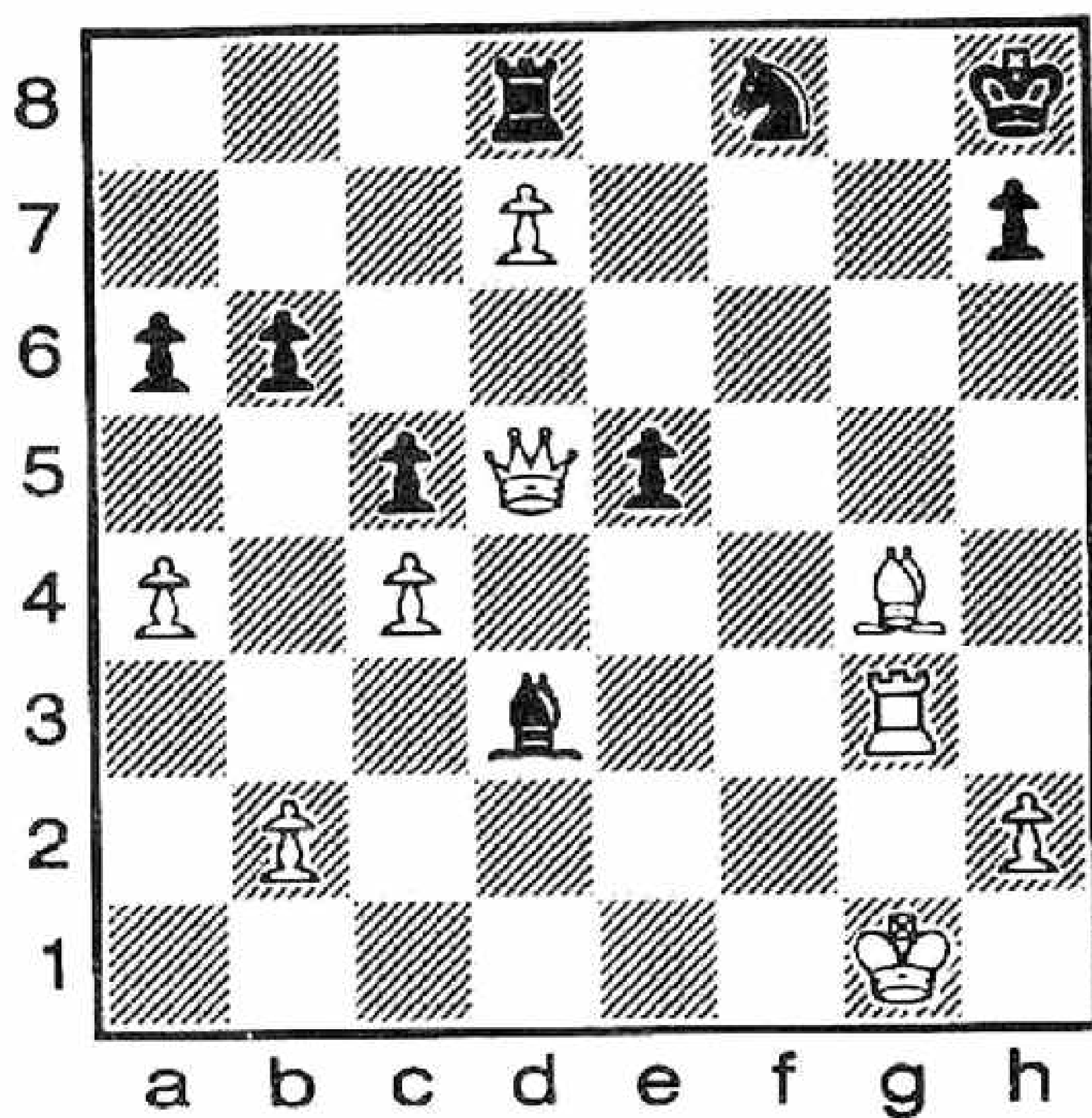
Petrosian - Stein
Moscu 1961



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Caballos bien adiestrados.

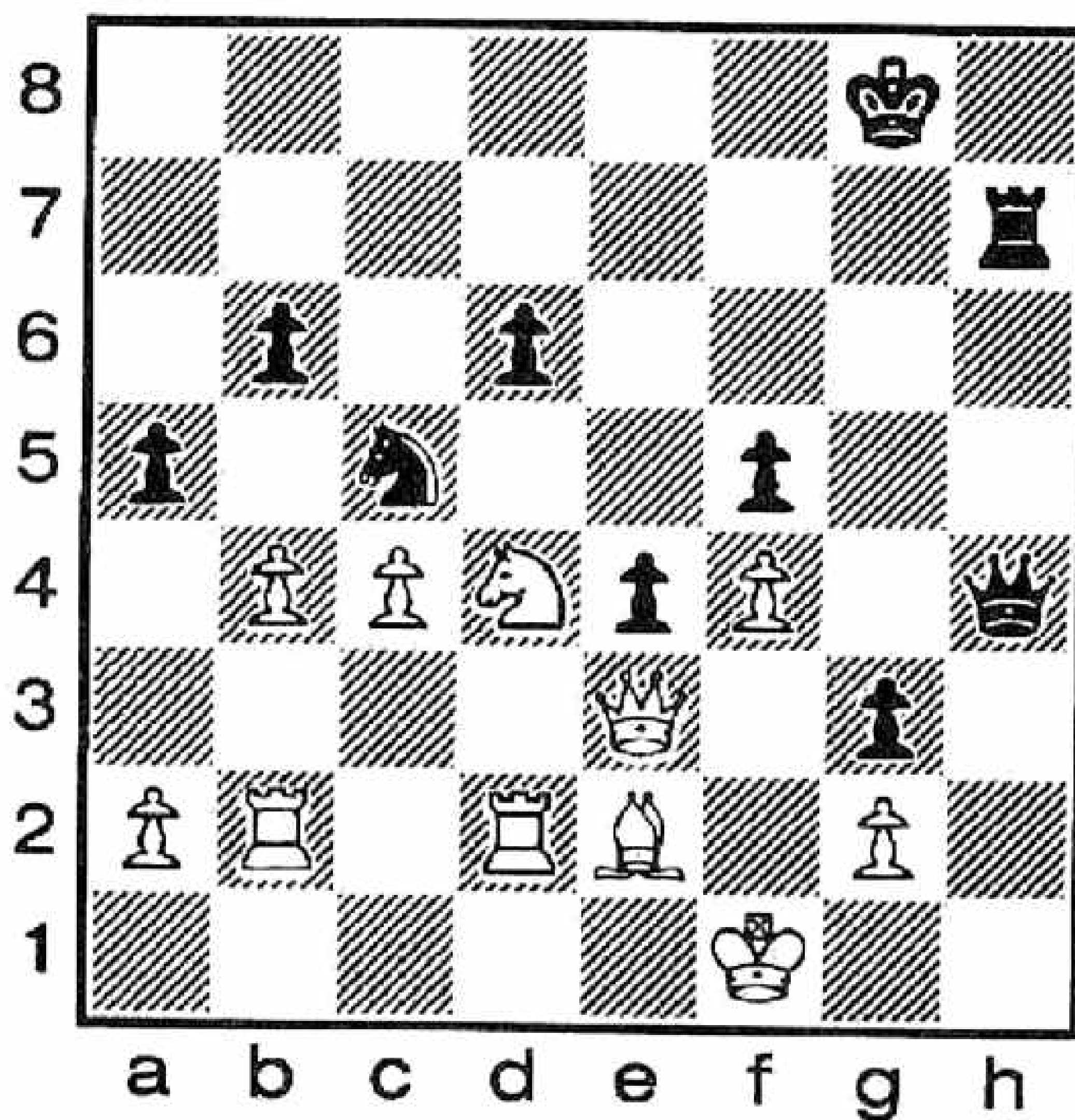
Petrosian - Nei
Moscú 1960



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: La red está lista.

Keres - Petrosian
Bled 1959



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Golpe inesperado.

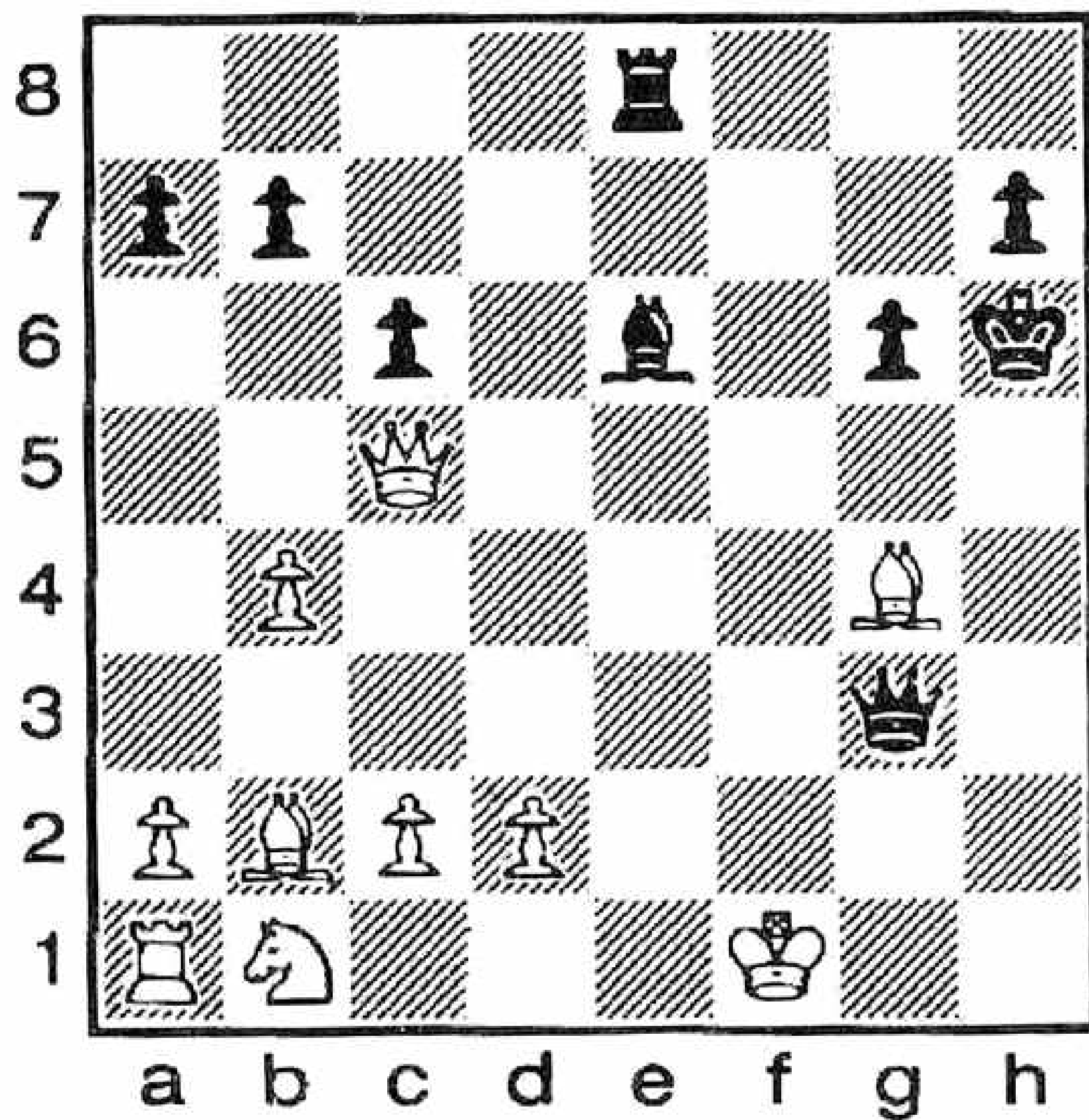
Boris Spasski (1937-)

Campeón del mundo 1969-72
Unión Soviética

Boris Spasski, décimo campeón del mundo, se hizo famoso por sus brillantes ataques y su audacia en el tablero. Tras perder su primer encuentro con Petrosian en 1966, por una sola partida, logró arrebatarse la corona en un segundo enfrentamiento, en 1969, con dos puntos de ventaja. Durante años fue la «pesadilla» de Bobby Fischer, habiendo derrotado al genial norteamericano en tres de las cinco partidas de torneo jugadas entre ambos (las otras dos acabaron en tablas).

Las partidas de Spasski, en su mejor época (1963-69), se asemejan mucho a las de Lasker, por su estilo flexible y adaptado al juego de sus adversarios. Vertiginosos ataques, fulgurantes combinaciones, sorprendentes hallazgos defensivos, apacibles maniobras posicionales, técnica impecable en la fase final, todo esto sobresalía por igual en el juego de Spasski. Tal vez algún ajedrecista le aventajara en este o aquel rasgo particular, pero nadie llegó a alcanzar su nivel en el tratamiento uniforme de todos los estilos. Se le recuerda especialmente por su tumultuoso encuentro de 1972 con Fischer, el acontecimiento que más publicidad ha recibido en la historia del ajedrez. La derrota de Spasski en aquella ocasión no disminuye en nada el mérito de las partidas de mayor «suspense» y emoción que jamás se hayan presenciado en un campeonato mundial.

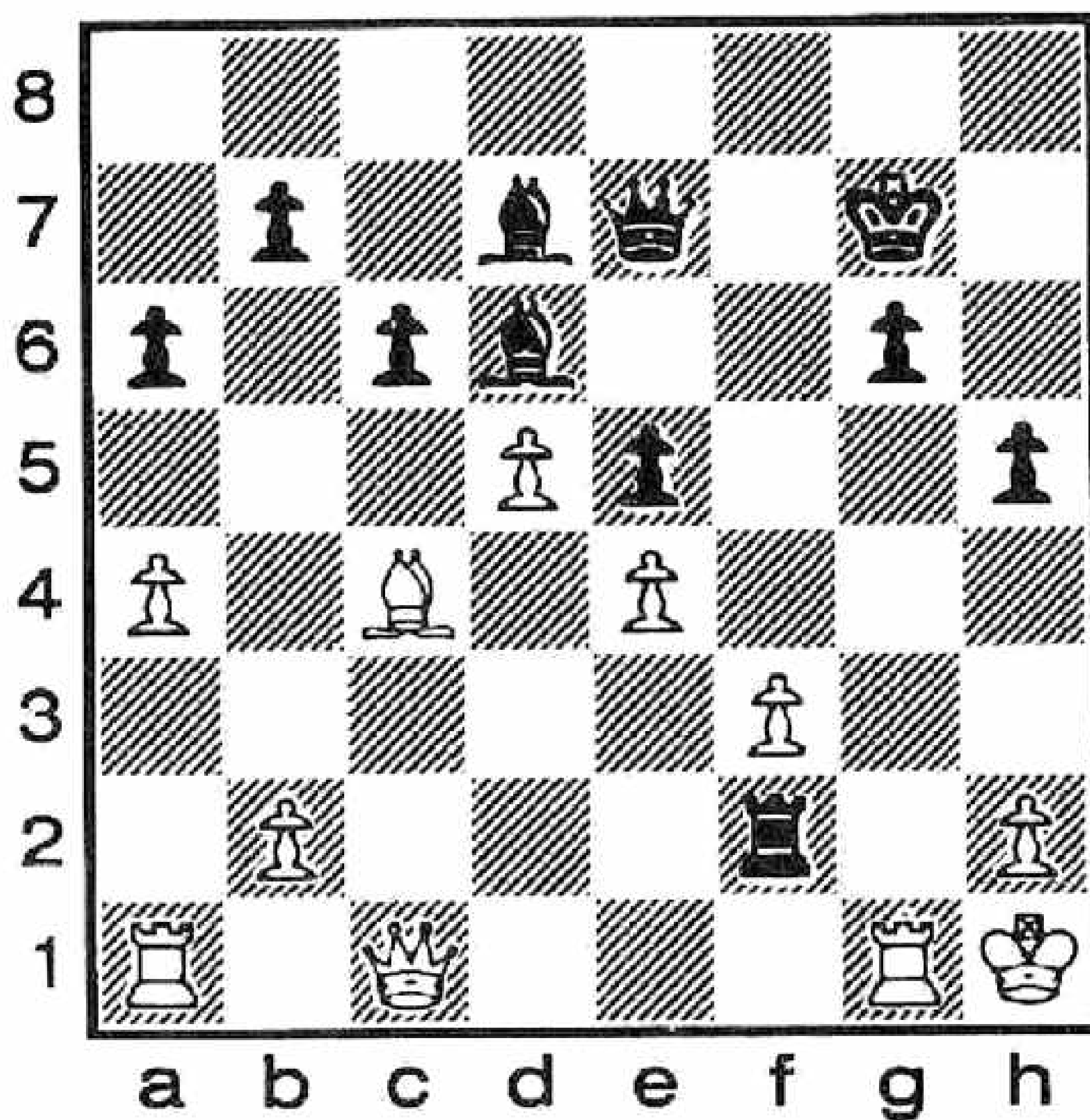
Kuznetsov - Spasski
Kislovodsk 1960



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Agente secreto.

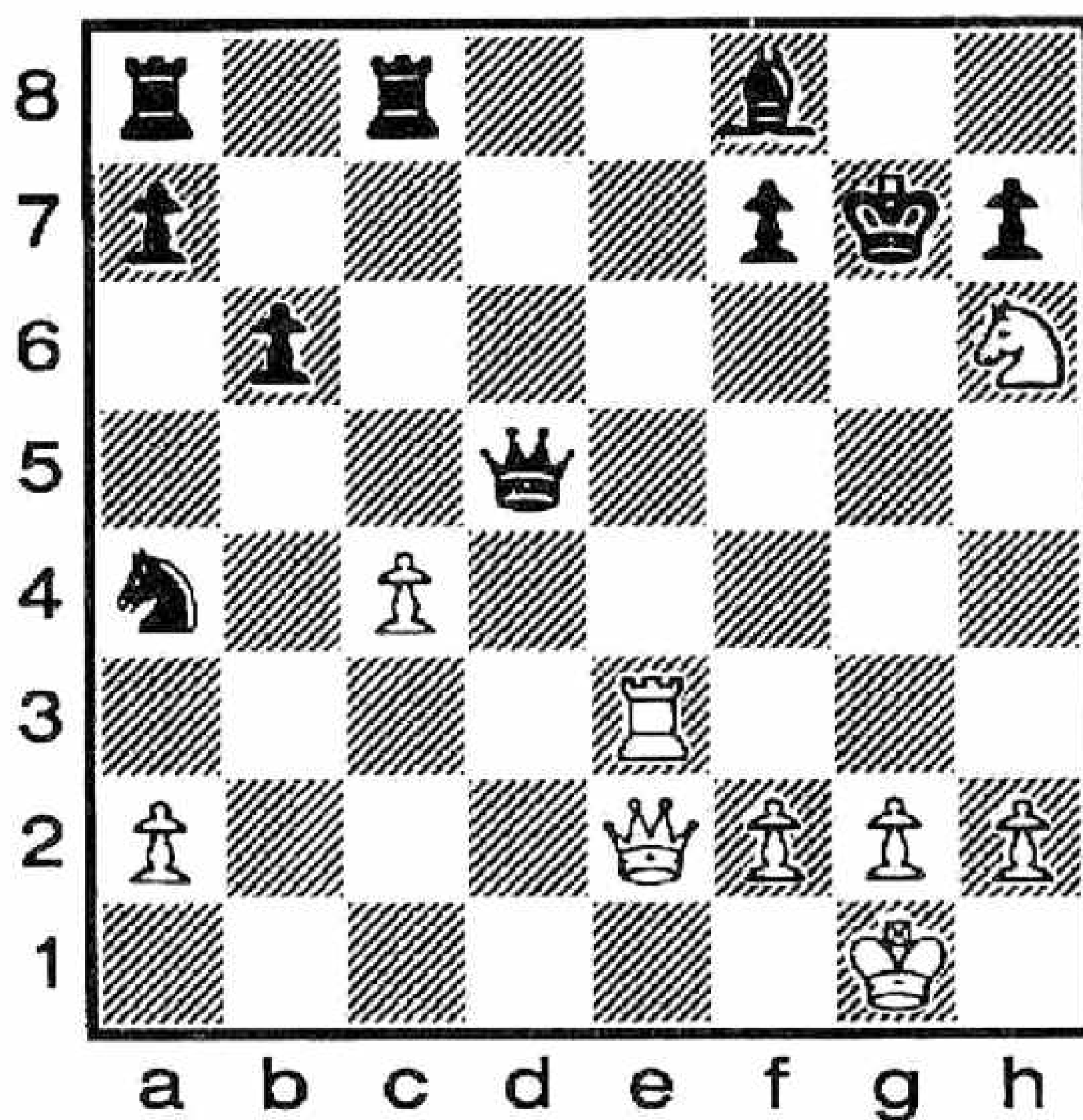
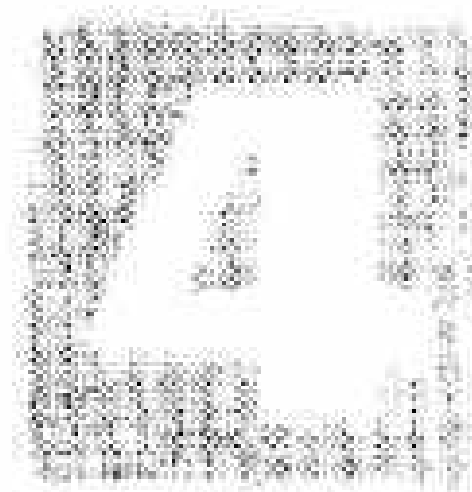
Vizantiadis - Spasski
Niege 1970



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Cuando menos se espera, salta la liebre.

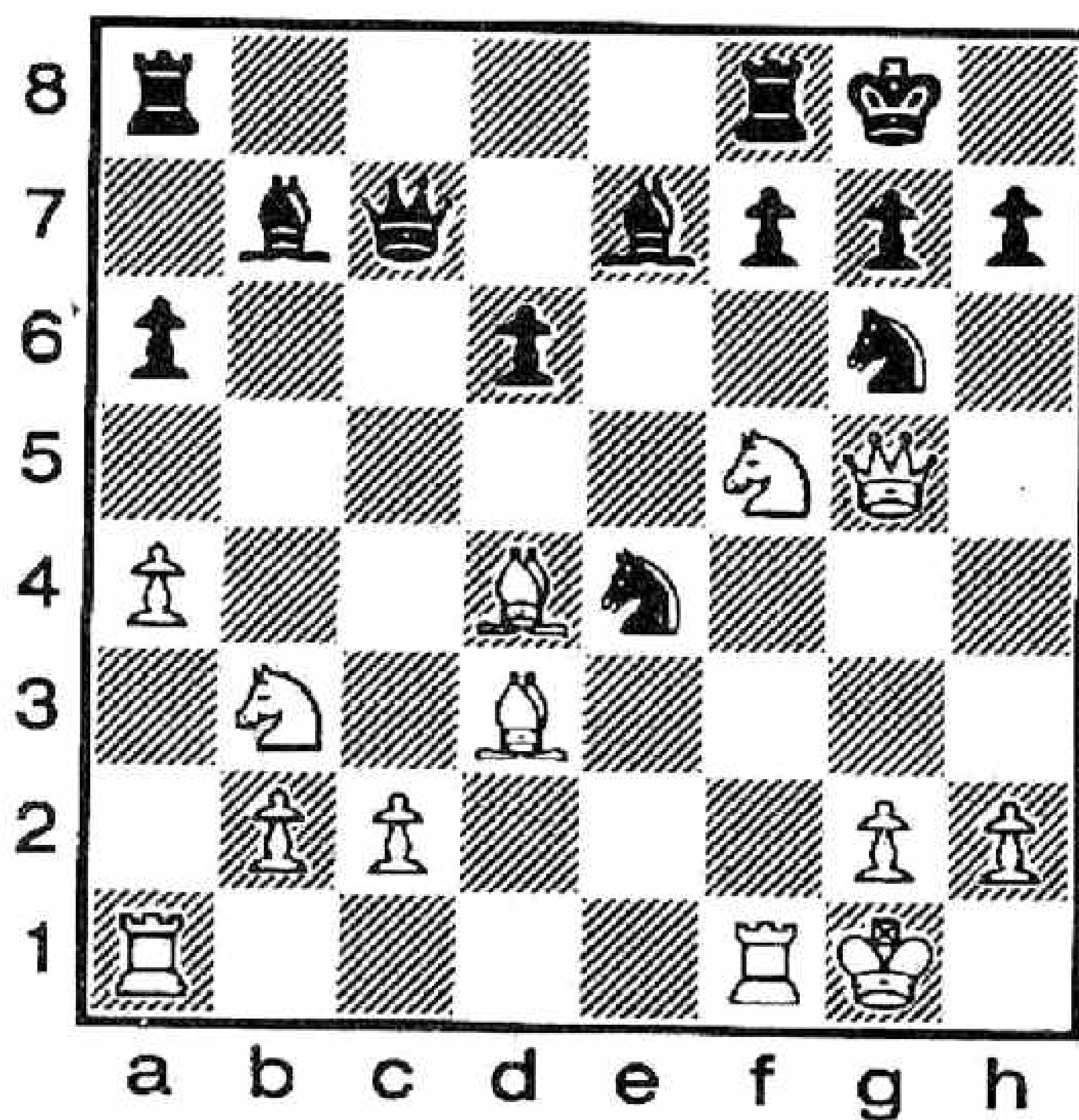
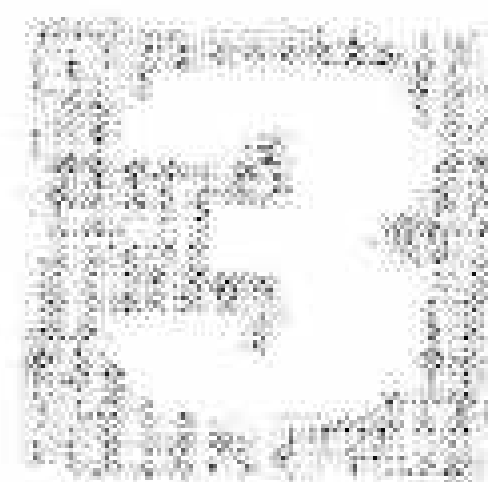
Spasski - Langeweg
Sochi 1967



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡También el caballo!

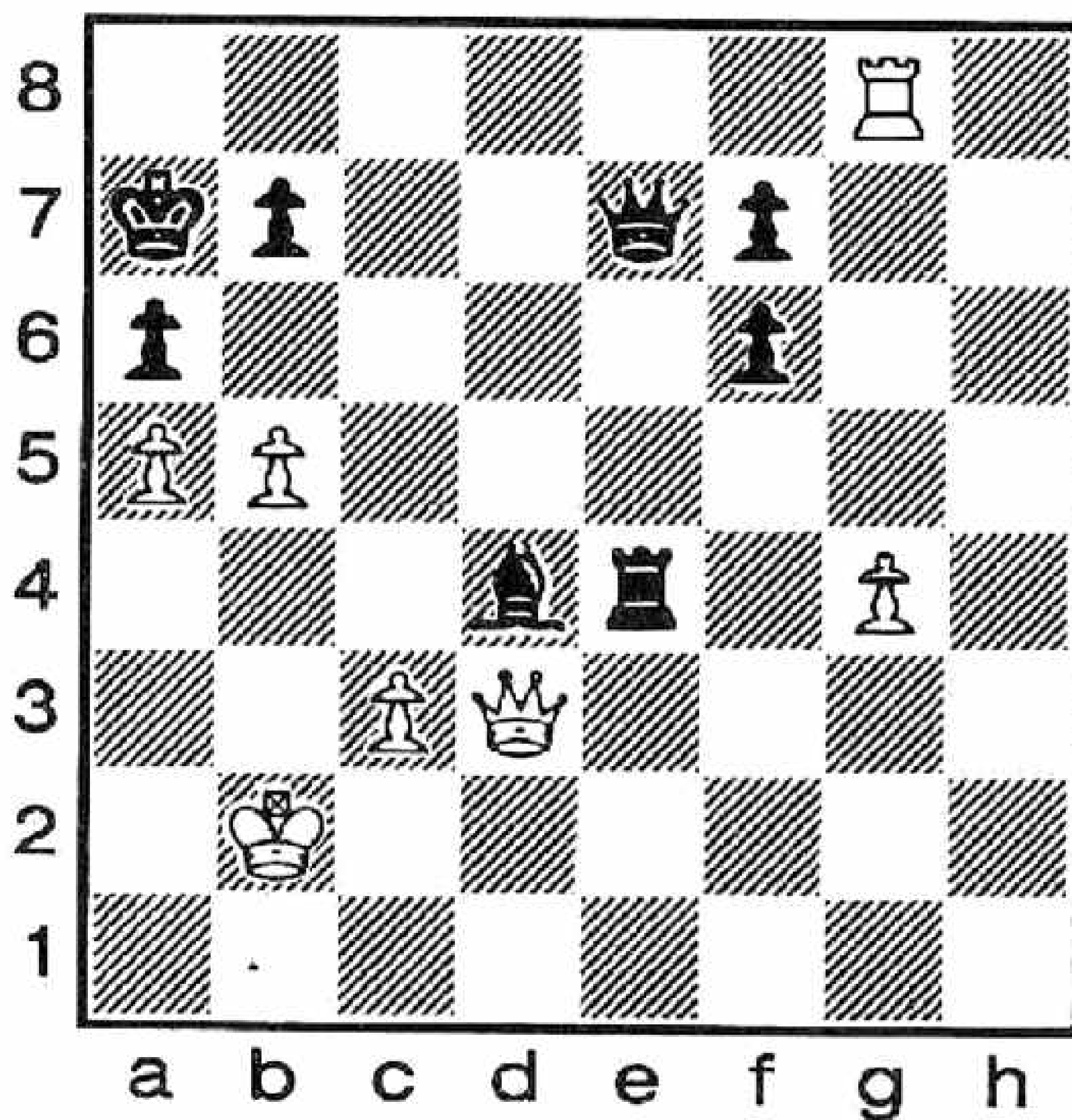
Spasski - Marszalek
Leningrado 1960



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Intervención de peso.

Spasski - Petrosian
Moscú 1967

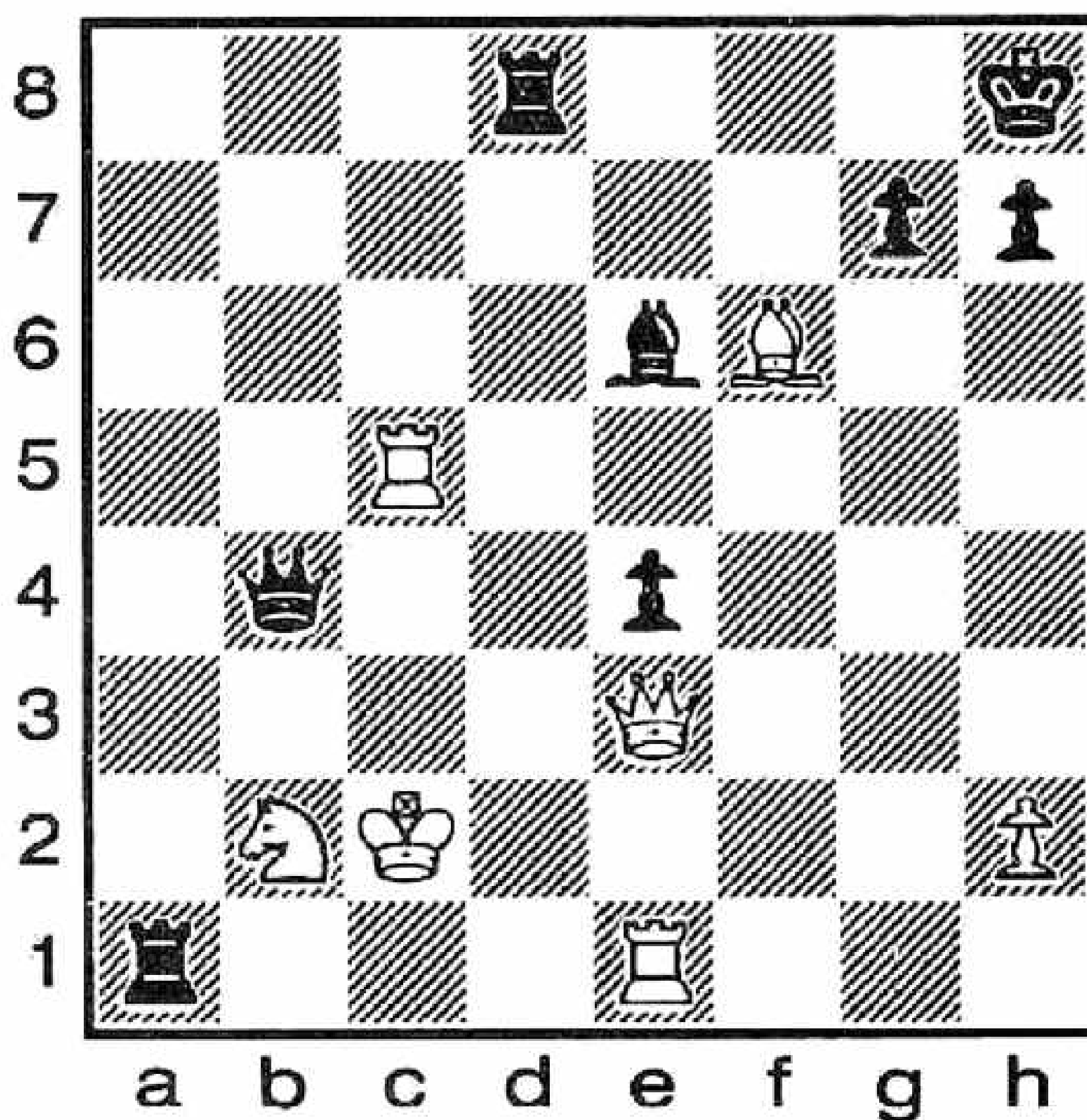


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: De improviso.

Korchnoi - Spasski

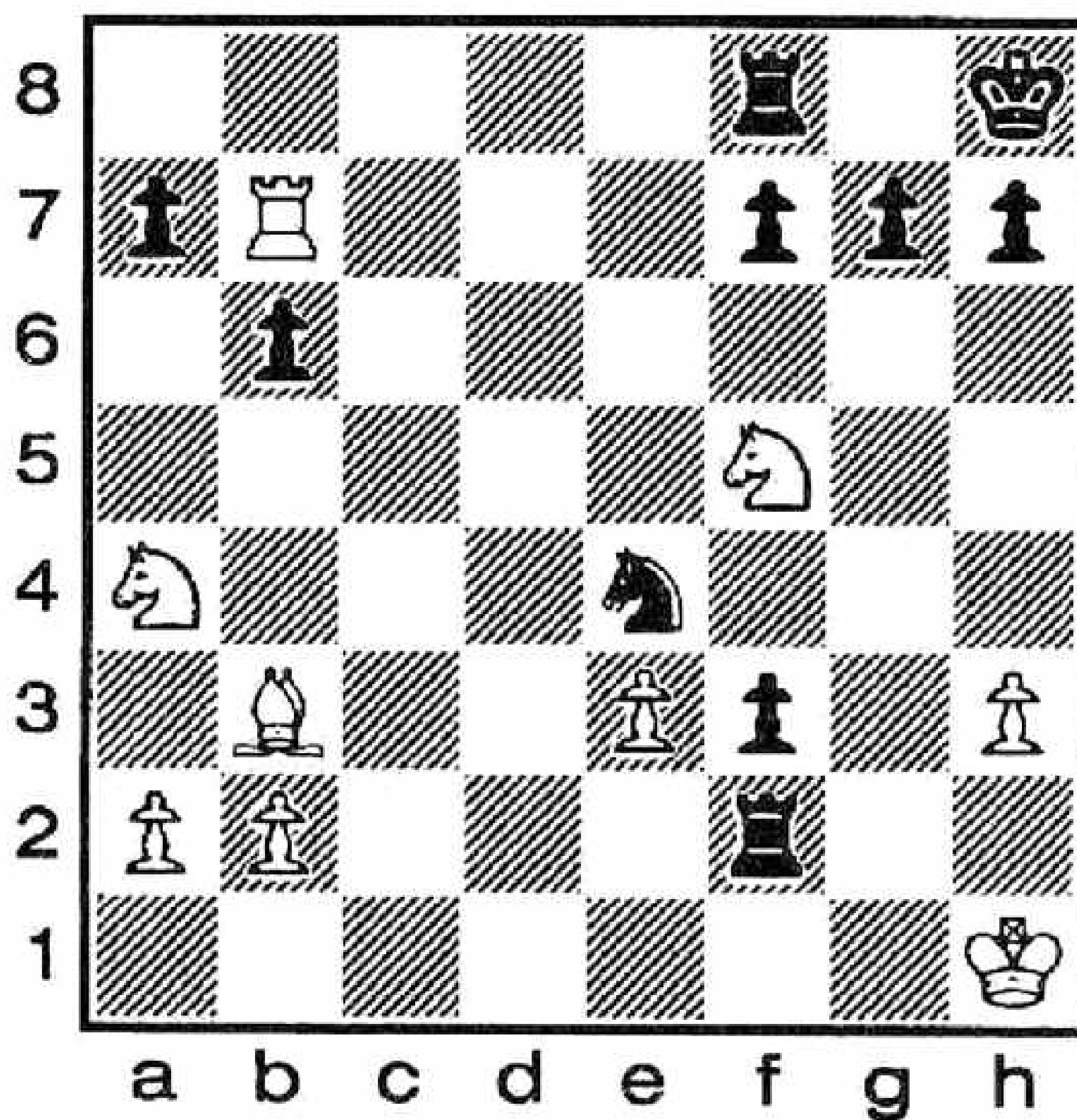
Leningrado 1952



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Sacrificio «de pega».

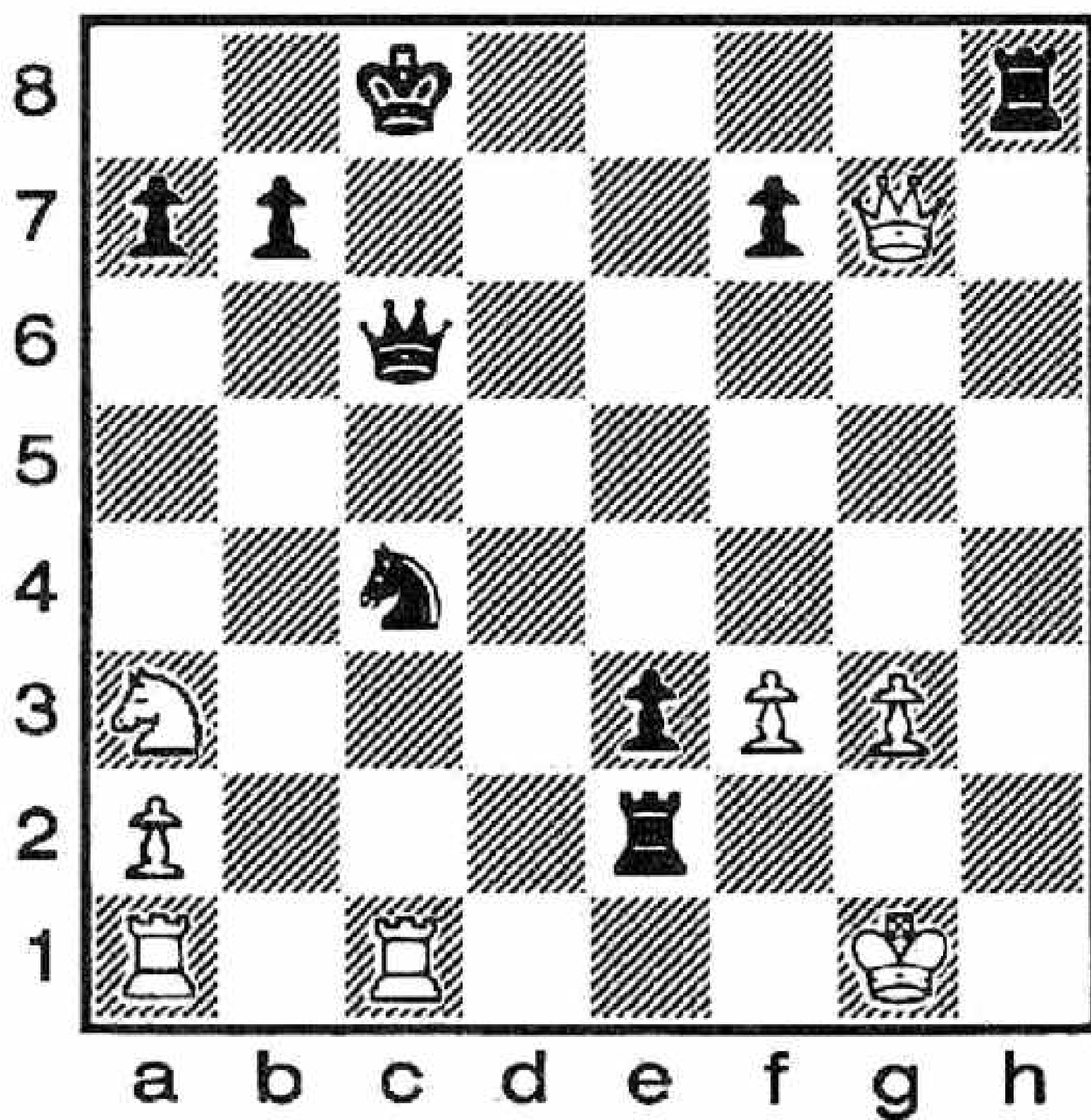
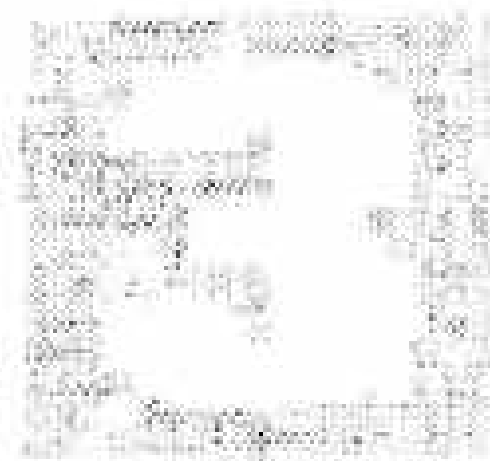
Bronstein - Spasski
Riga 1967



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Apacible encerrona.

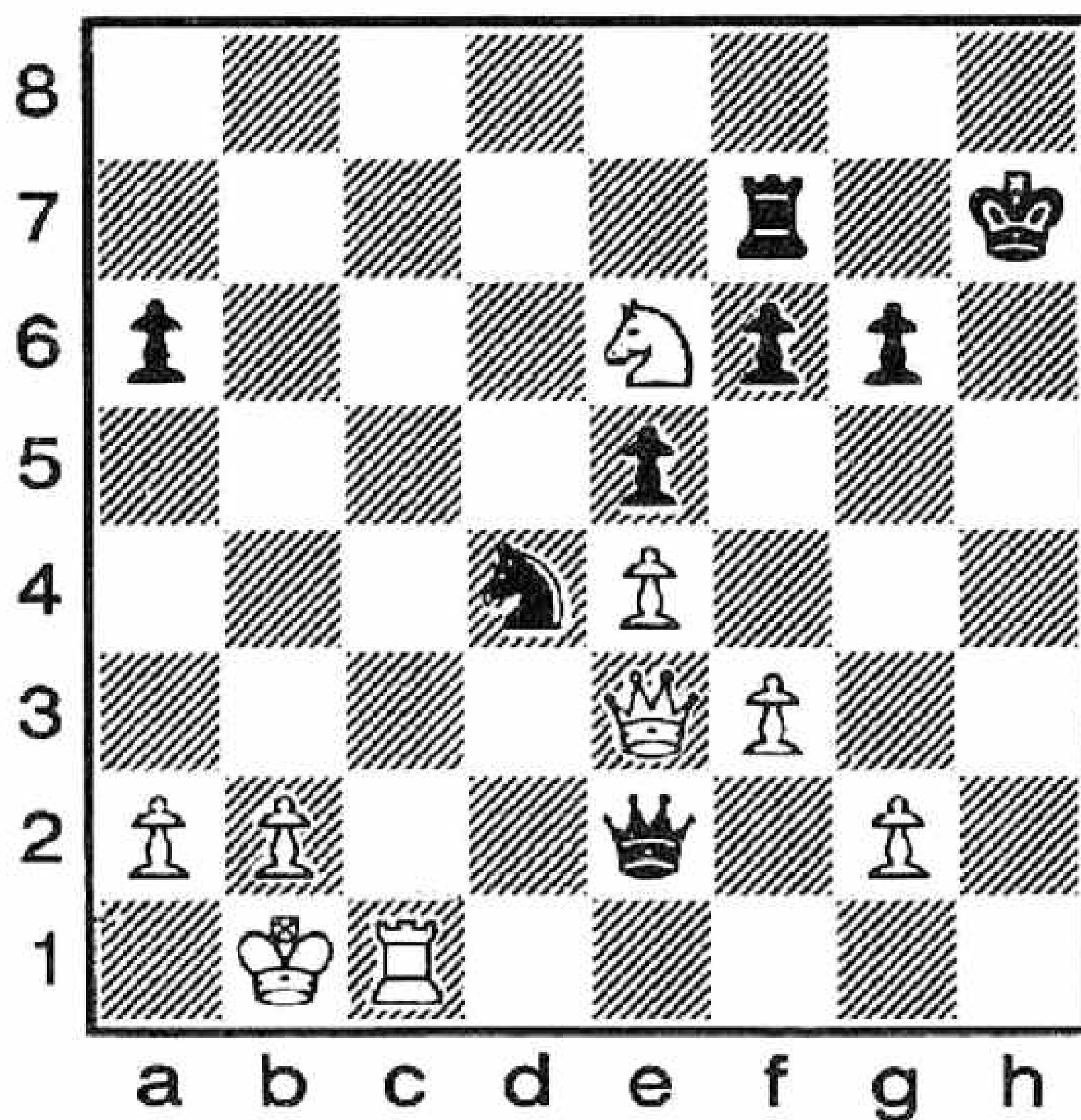
Forintos - Spasski
Leningrado 1960



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Hazle una oferta que no pueda rehusar.

Spasski - Korchnoi
Leningrado 1968



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Aplastante intrusión.

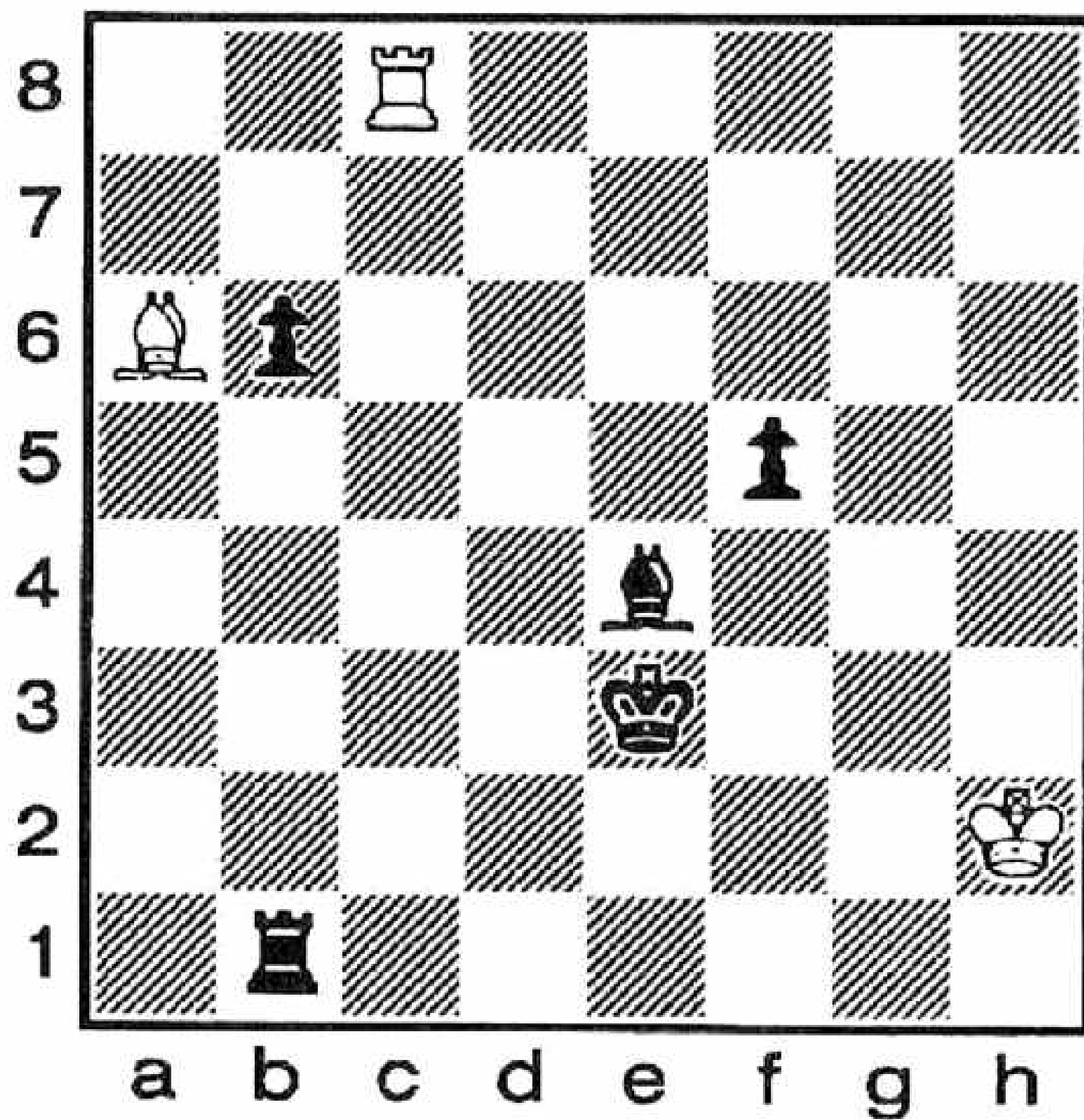
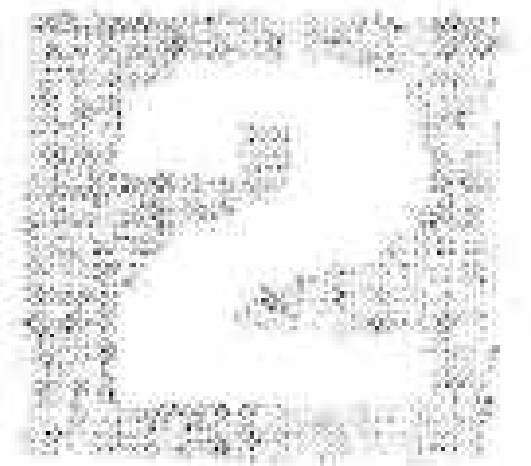
Bobby Fischer (1943-)

Campeón del mundo, 1972-75
Estados Unidos

Robbert James (Bobby) Fischer, el jugador mejor clasificado en la historia del ajedrez (puntuación federativa ELO de 2780) y el más joven de los grandes maestros (15 años), es todavía hoy un enigma para el público ajedrecístico. Tras derrotar a Boris Spasski en 1972, negóse a defender el título contra el aspirante Karpov, en 1975, perdiendo el campeonato por incomparecencia, lo que nunca hasta entonces había ocurrido. Muchos aficionados lo tienen aún por el verdadero campeón del mundo.

Durante su adolescencia, allá por los años 50, Bobby se entregó por entero al estudio de la literatura ajedrecística, familiarizándose íntimamente con las partidas de los grandes campeones del pasado. Destiló la esencia estilística de aquellos colosos y la integró en su propio juego. De Steinitz le vino su apasionada búsqueda de la verdad en el tablero; de Lasker, la apremiante urgencia del enfrentamiento entre dos voluntades opuestas; de Capablanca, el tratamiento límpido del medio juego; de Alekhine, la implacable energía que desplegaba en toda competición; de Euwe y Botvinnik, el estudioso enfoque y preparación de las aperturas. Estilísticamente, Fischer se asemeja al campeón de los años treinta, Max Euwe, a quien Alekhine elogió por «no cometer errores tácticos en la conducción de un ataque». Esta perfección se aplica igualmente a Fischer, cuyo número de errores tácticos ha sido mucho menor que el de otros campeones del mundo. Tal fue, en verdad, la clave de su éxito, que sobresalía entre todos los demás aspectos de su juego y les daba un brillo particular. Eminentemente racionalista, Fischer prefiere una estrategia sencilla y directa, y de todos los maestros modernos sólo él posee la presciencia que le permite llevar a cabo con éxito sus astutos proyectos.

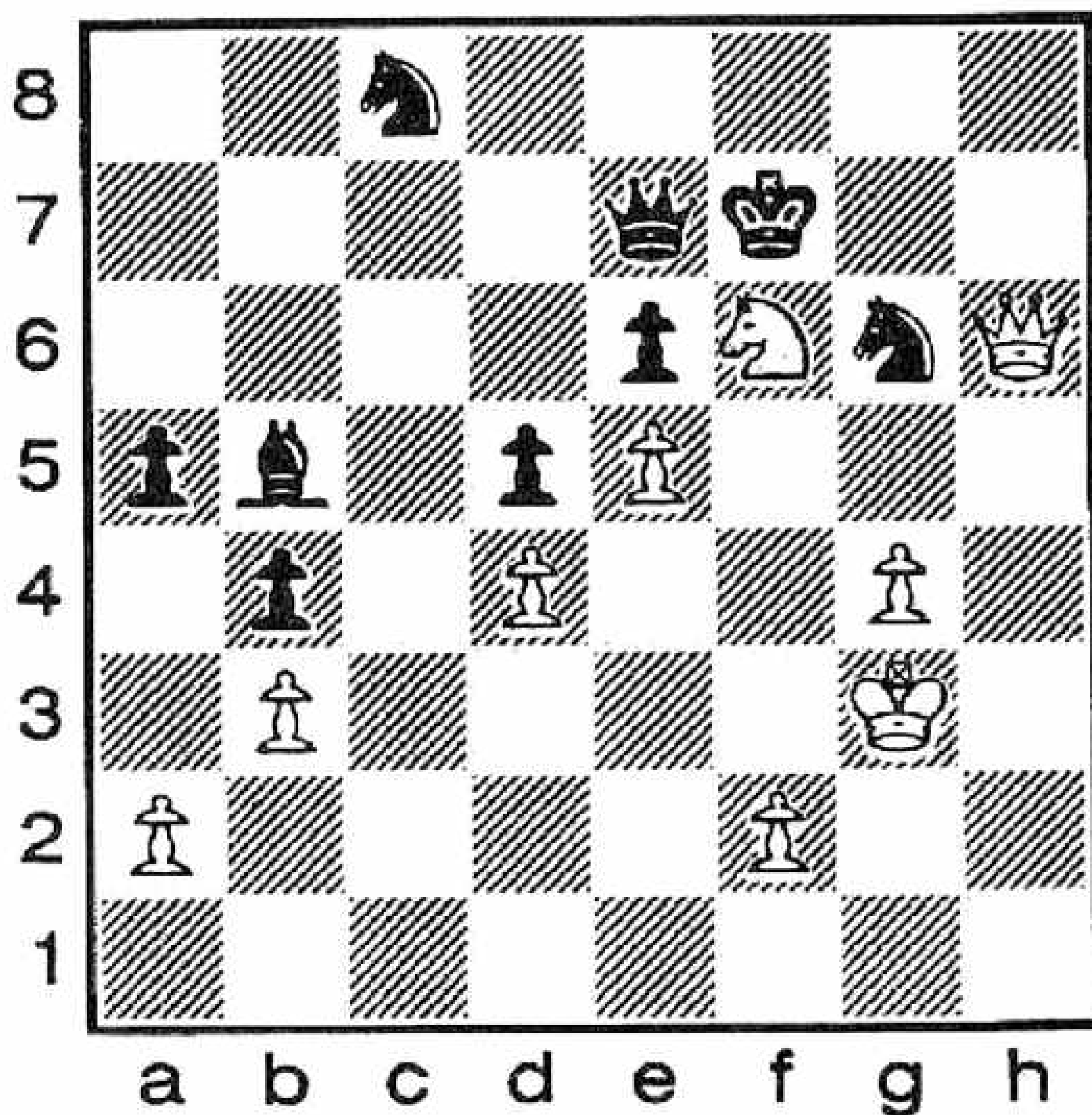
Larsen - Fischer
Denver 1971



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Marcha atrás.

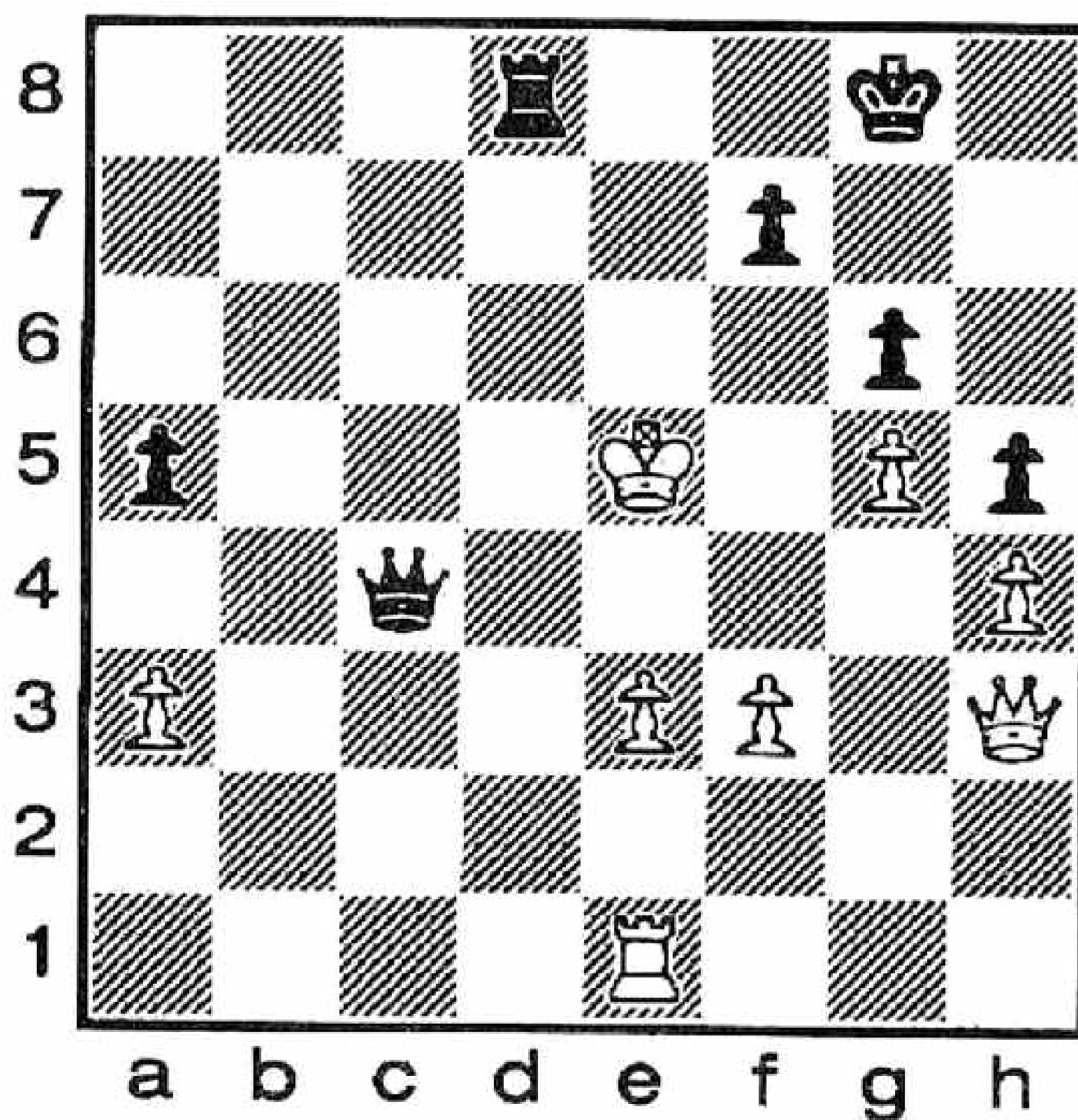
Fischer - Panno
Buenos Aires 1970



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Dama arrolladora.

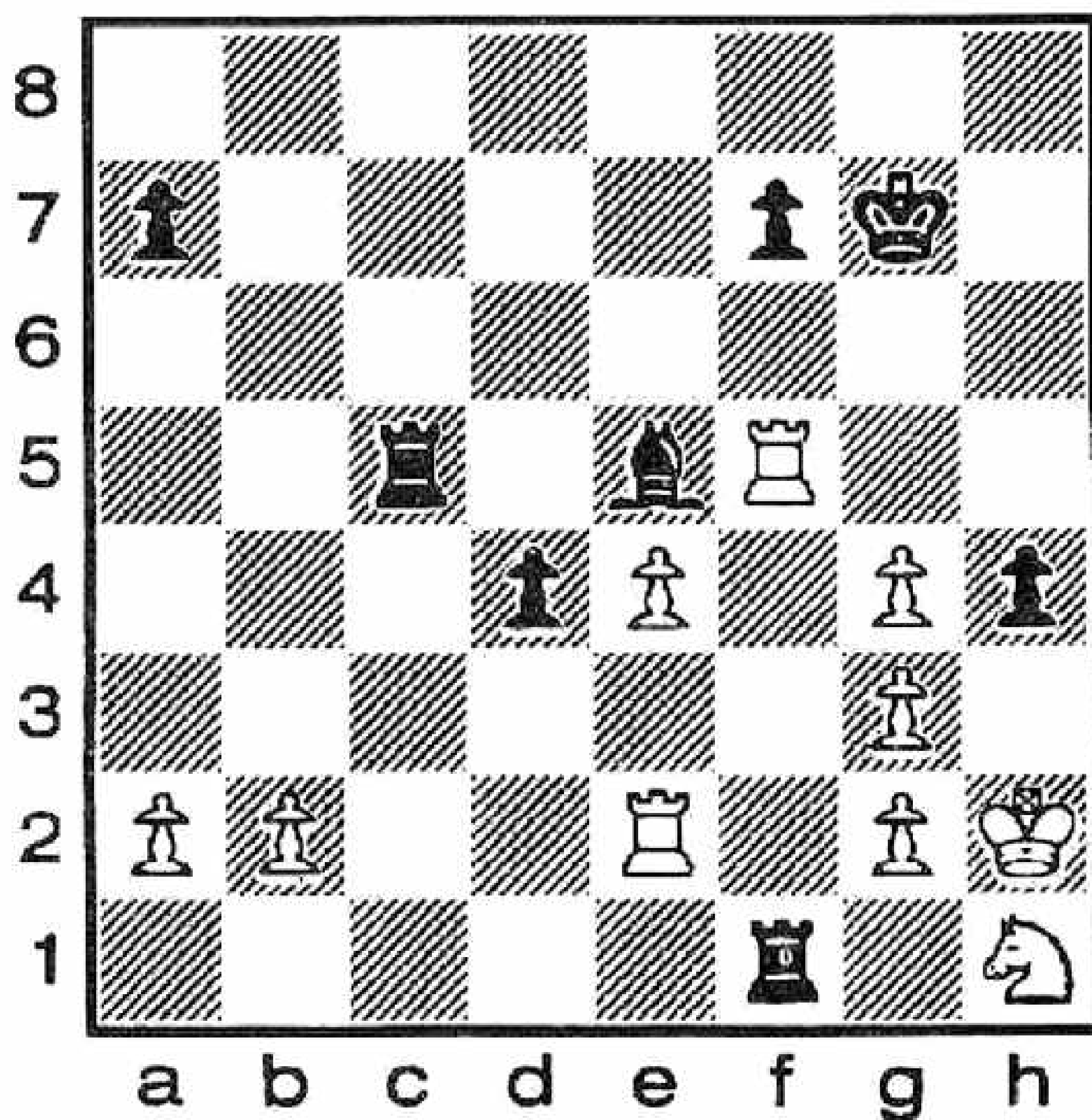
Denker - Fischer
Nueva York 1959-60



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Escalada mortal.

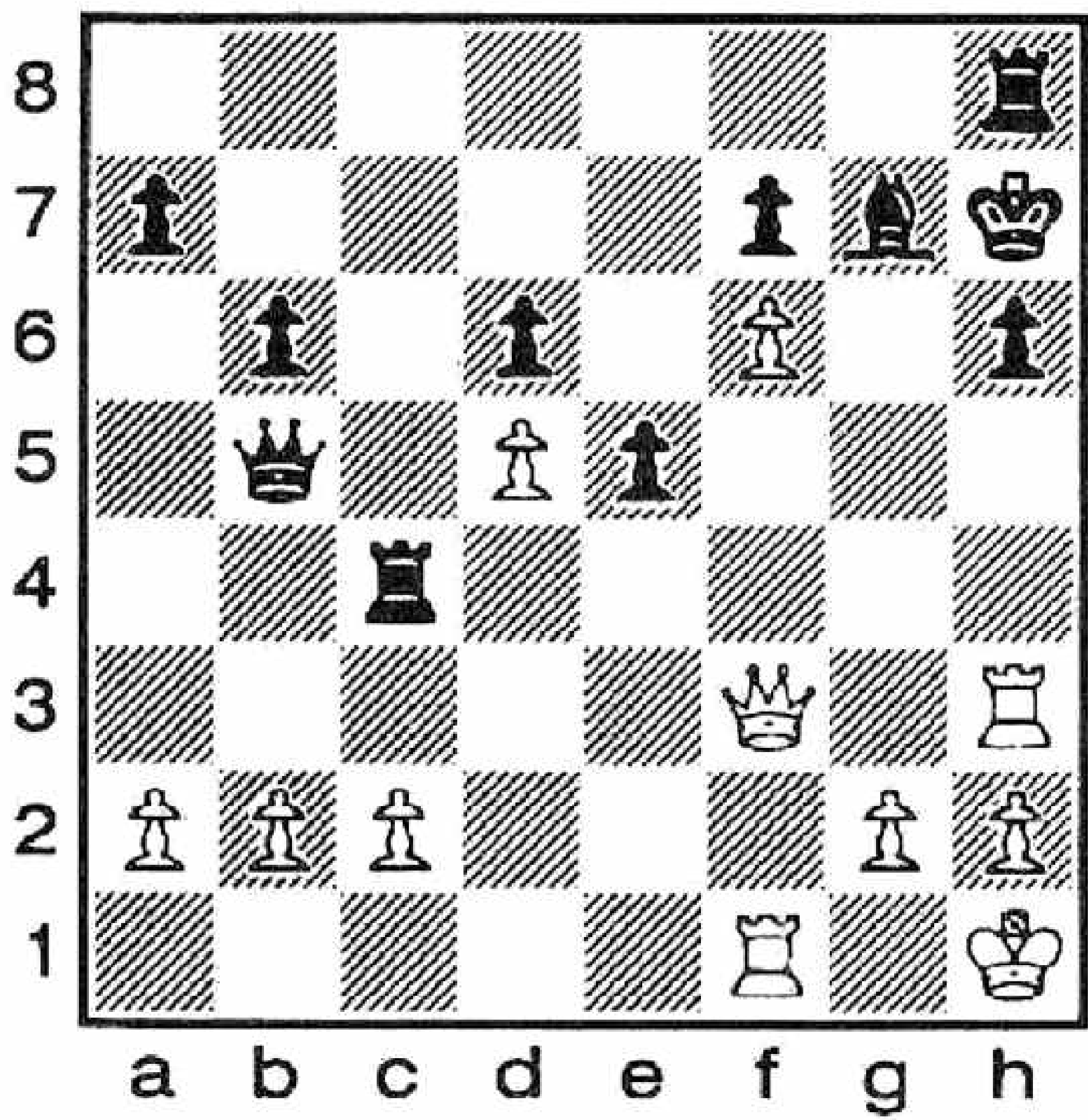
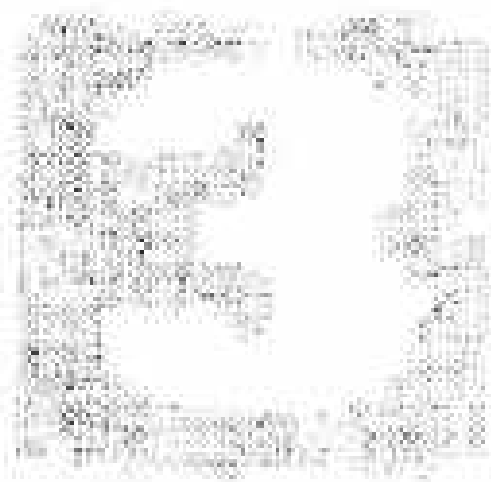
Bisguier - Fischer
Nueva York 1965-66



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Empujado y acorralado.

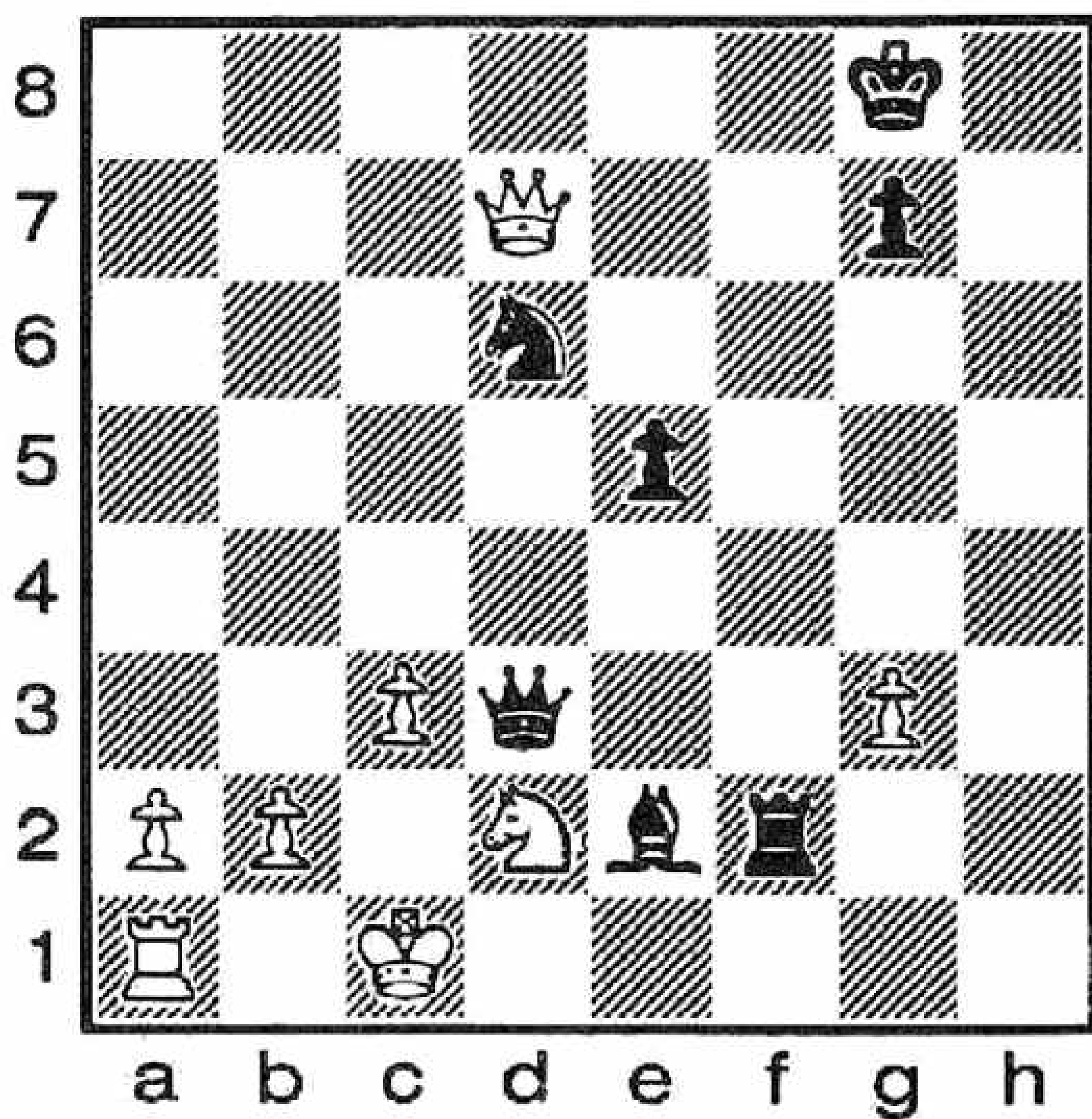
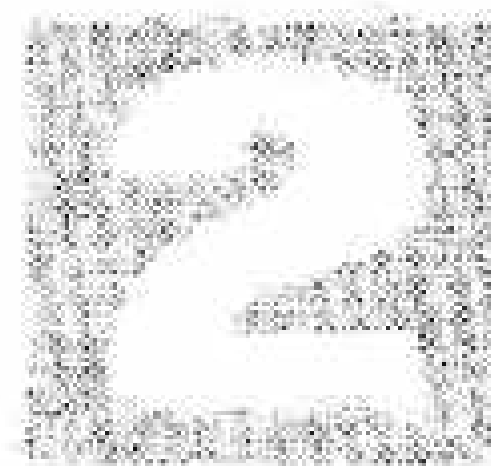
Fischer - Kupper
Zurich 1959



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Interferencia.

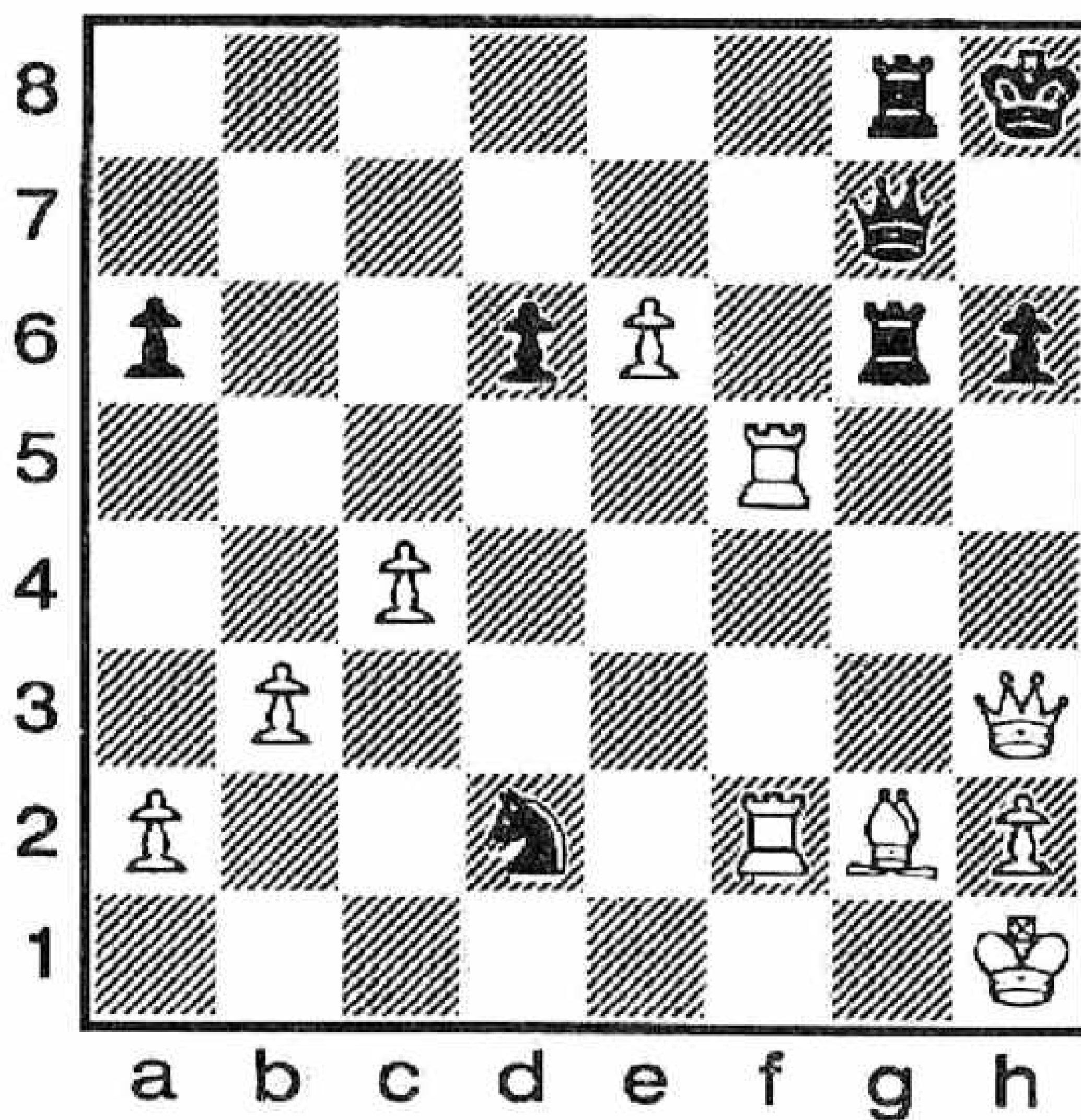
Ordenador «Greenblatt» - Fischer
Cambridge (Massachussets) 1978



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: A la cuadra con el caballo.

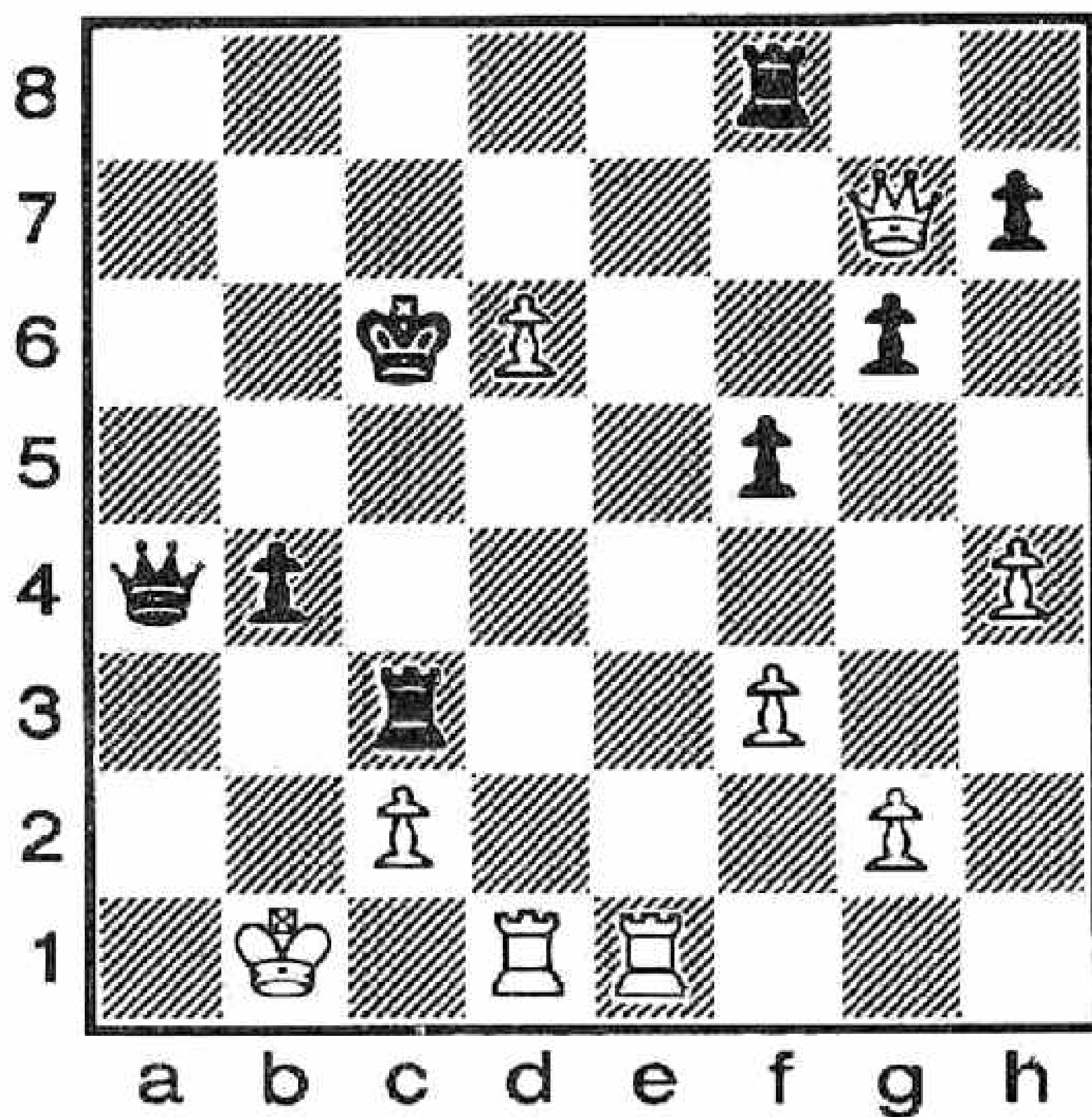
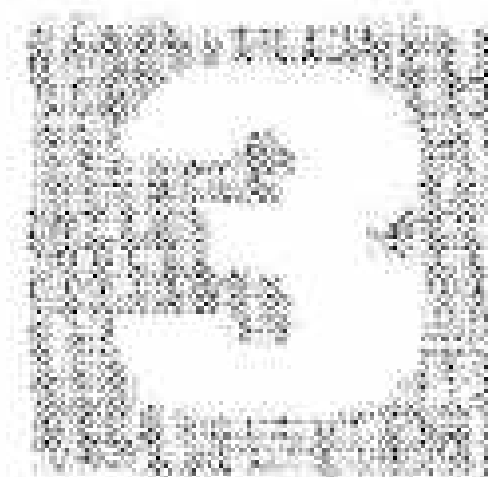
Doda - Fischer
La Habana 1965



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: El brazo de la justicia llega muy lejos.

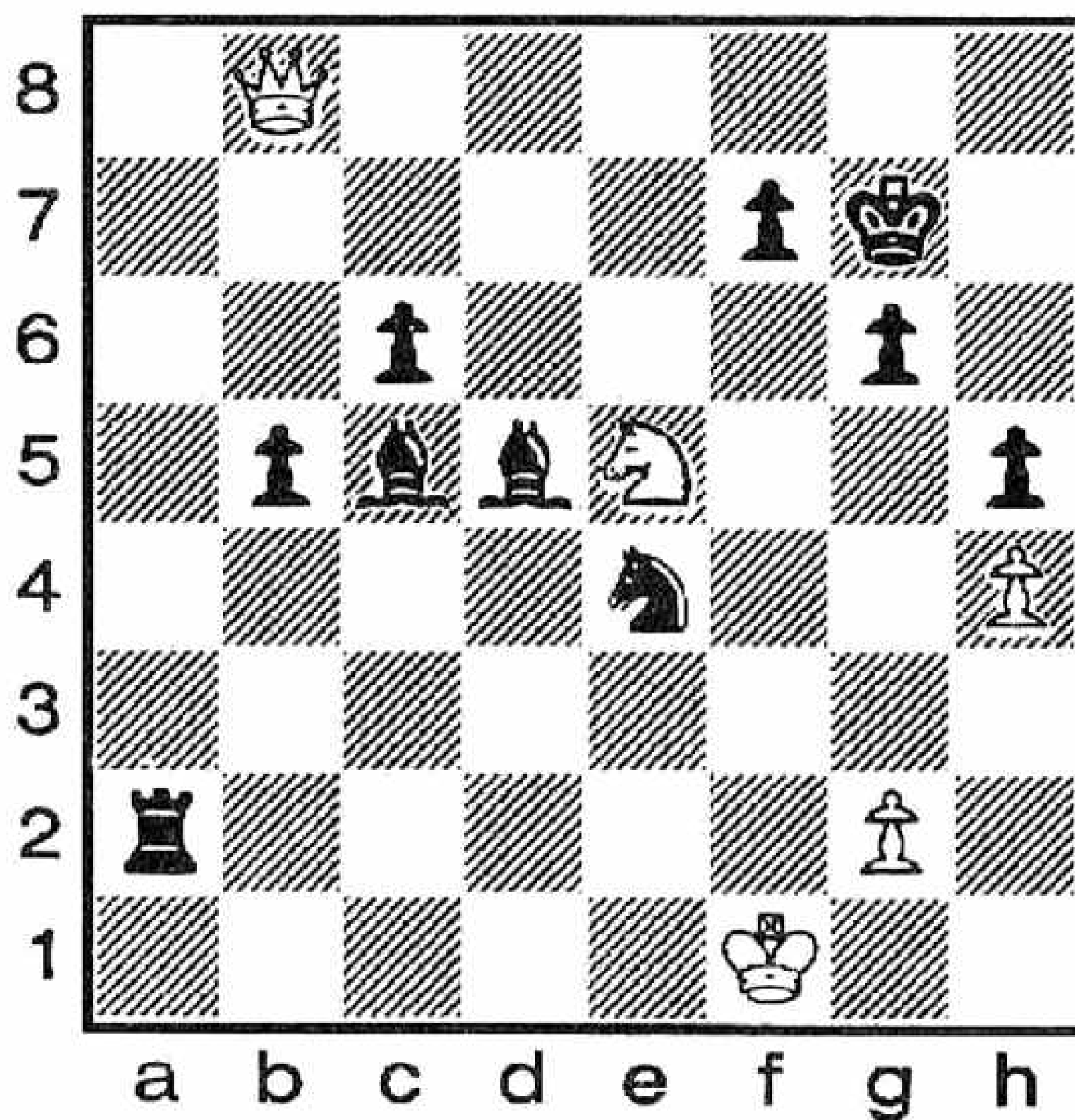
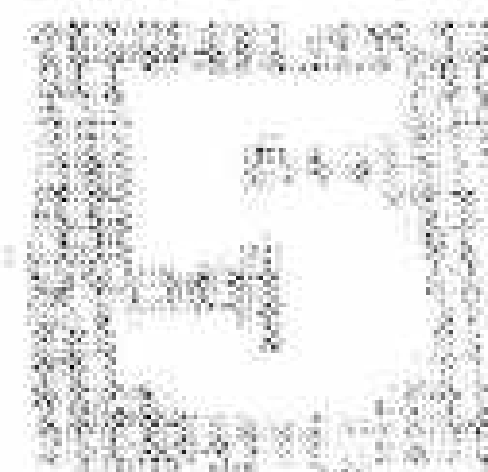
Fischer - Weinberger
Milwaukee 1957



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Cerco real.

D. Byrne - Fischer
Nueva York 1956



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Ejército de pesadilla.

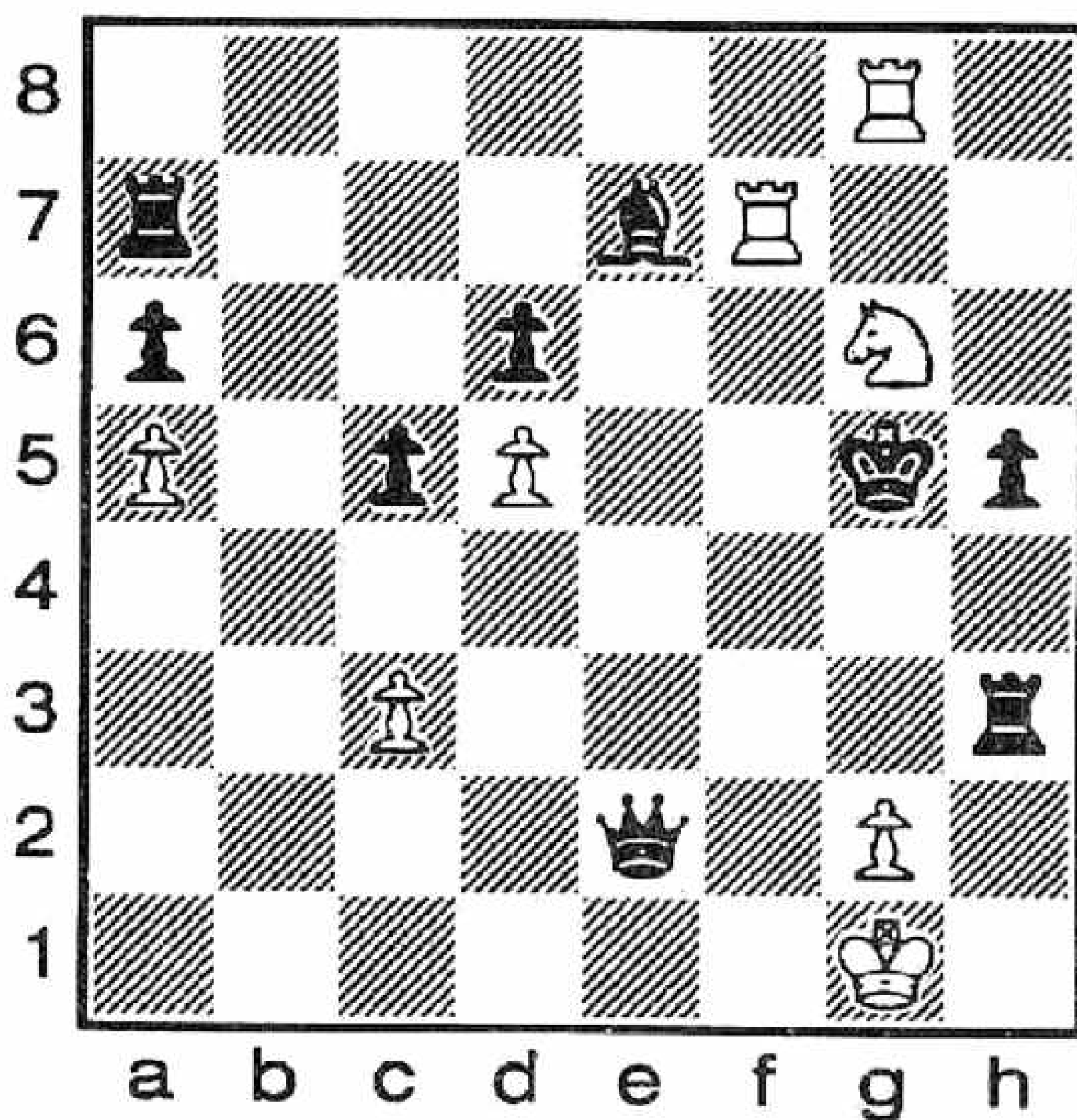
Anatoly Karpov (1951-)

Campeón del mundo, 1975-1985
Unión Soviética

Anatoly Karpov, duodécimo campeón del mundo, es el único en haber recibido el título supremo sin haber derrotado a su predecesor ni siquiera en una partida. Se le atribuyó la corona en 1975, cuando Bobby Fischer se negó a disputarla por no estar conforme con las reglas establecidas por la Federación Mundial de Ajedrez. Subsistirá siempre una duda sobre el resultado del «encuentro que nunca tuvo lugar», pero de todos modos la actuación subsiguiente de Karpov ha sido la de un gran campeón, incluyendo las dos veces en que defendió con éxito el título (Baguio 1978 y Merano 1981) contra su encarnizado rival Viktor Korchnoi.

Con su finísima intuición del juego posicional, Karpov encaja bien en la tradición Capablanca-Smyslov. Al igual que el legendario cubano, «olfatea» de lejos el peligro, lo que le permite mantener a raya al adversario antes de que la partida llegue a su crisis. Como Capablanca, también, Karpov hace gala de una gran confianza en sí mismo, sentándose ante el tablero con total seguridad en la victoria. Por bien situadas que parezcan estar en un momento dado las piezas de su contrinicante, el campeón acaba por obligarlas a retroceder y dejar el campo libre a sus propias fuerzas. Lástima que esta técnica no pueda aprenderse, pues con ella la teoría daría un paso de gigante. Aparentemente se trata de un proceso intuitivo que ni el mismo Karpov es capaz de explicar.

Karpov - Zoldos
Hungria 1973

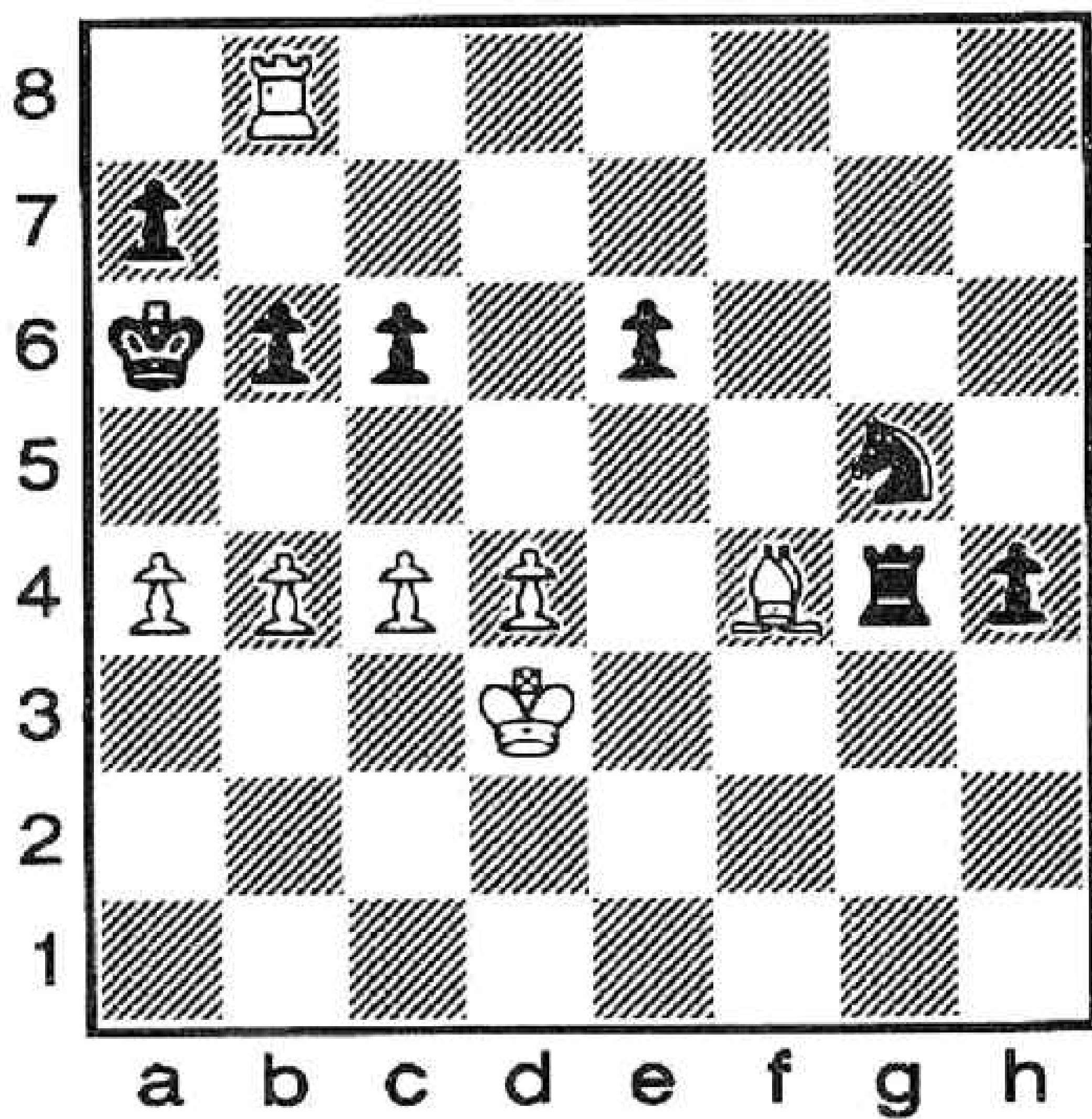


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Aquí un caballo, allí un caballo, por doquiera un caballo.

Karpov - Pomar

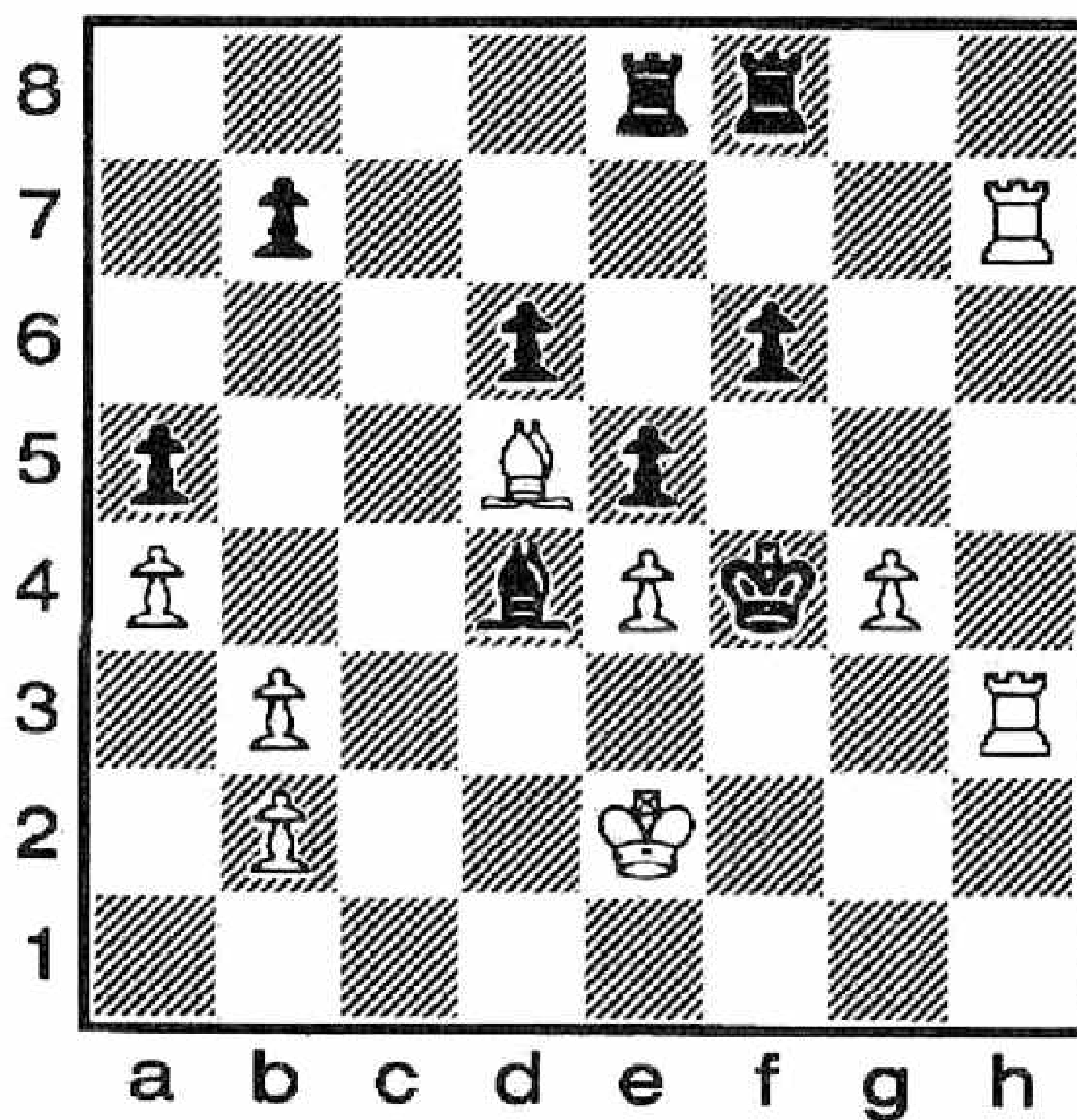
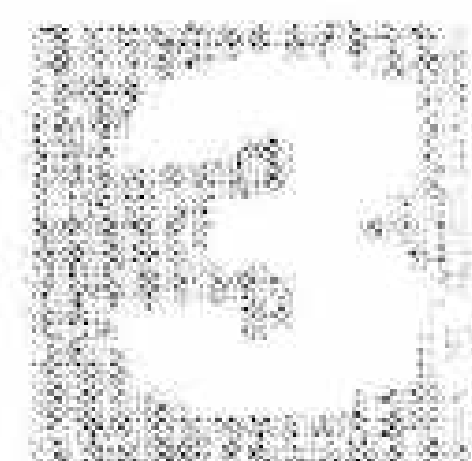
Niza 1974



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Preparación A.

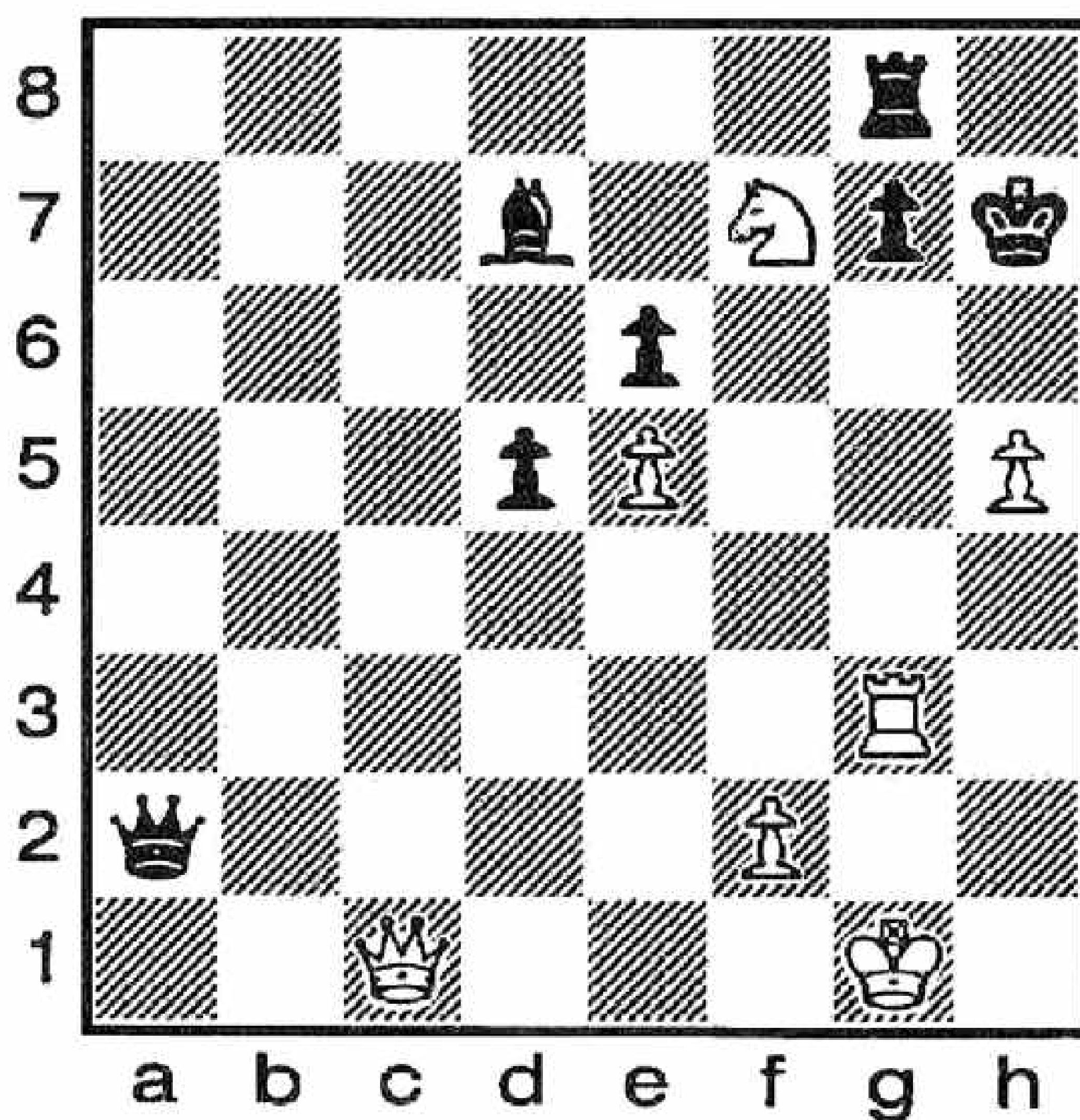
Karpov - Mecking
Hastings 1972-73



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¿Castillos en el aire?

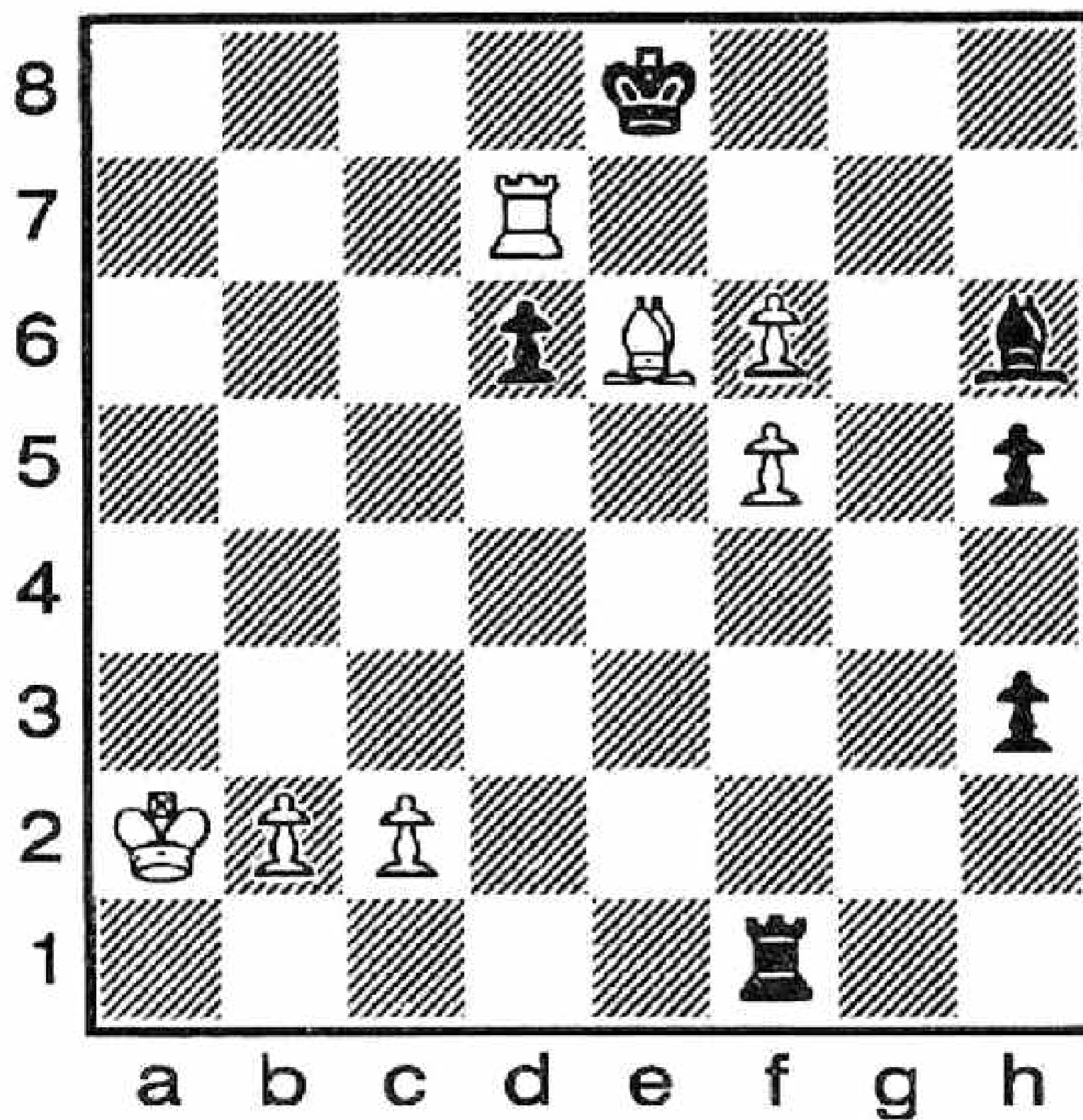
Karpov - Taimanov
Leningrado 1972



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Doble refuerzo.

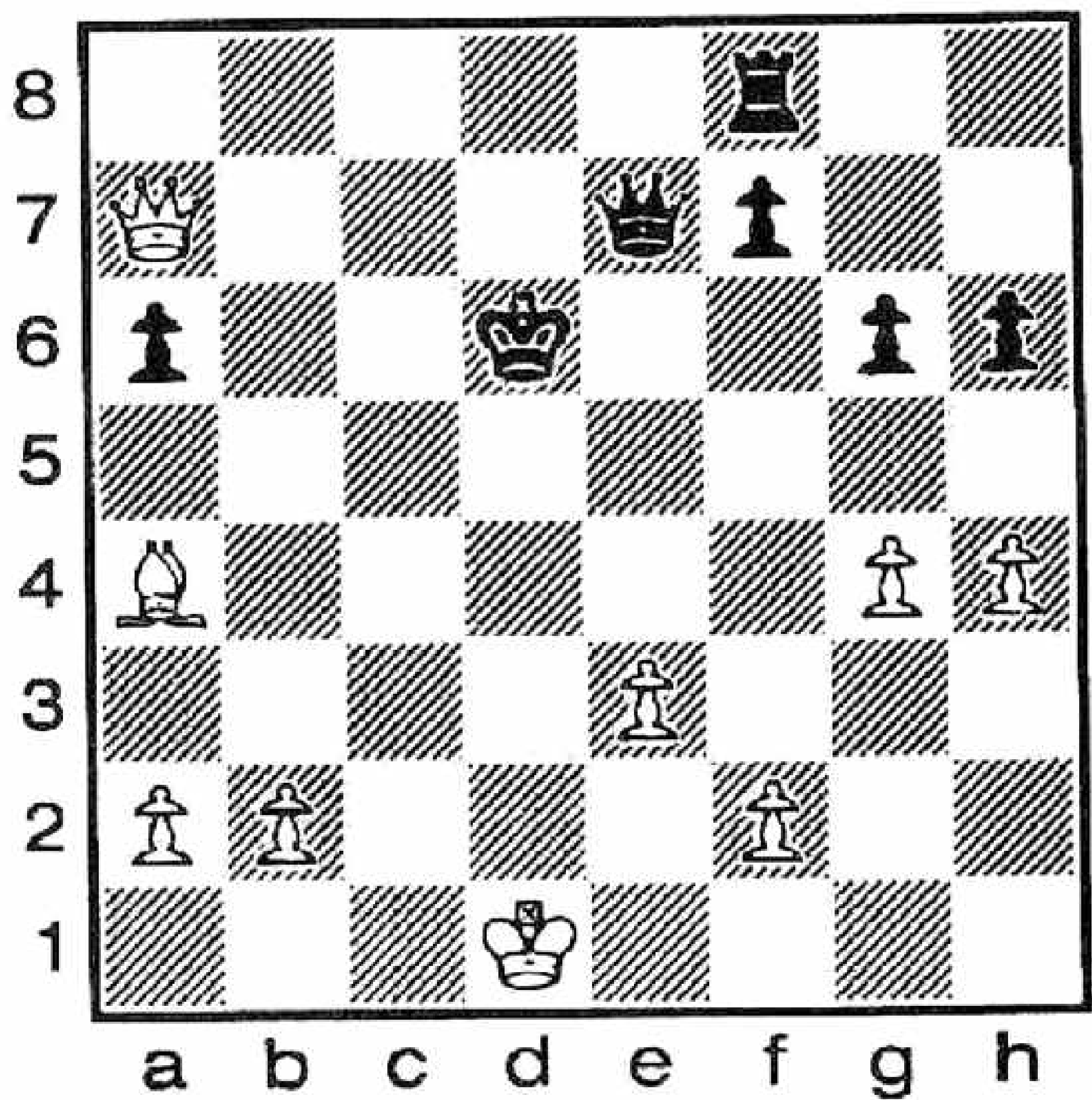
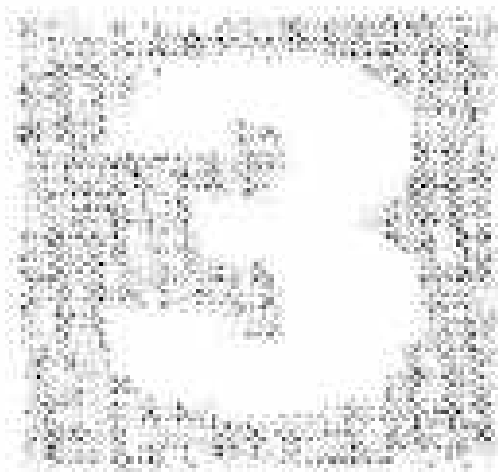
Karpov - Robert Byrne
Hastings 1971-72



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Objetivo C.

Karpov - Sax
Linares 1983

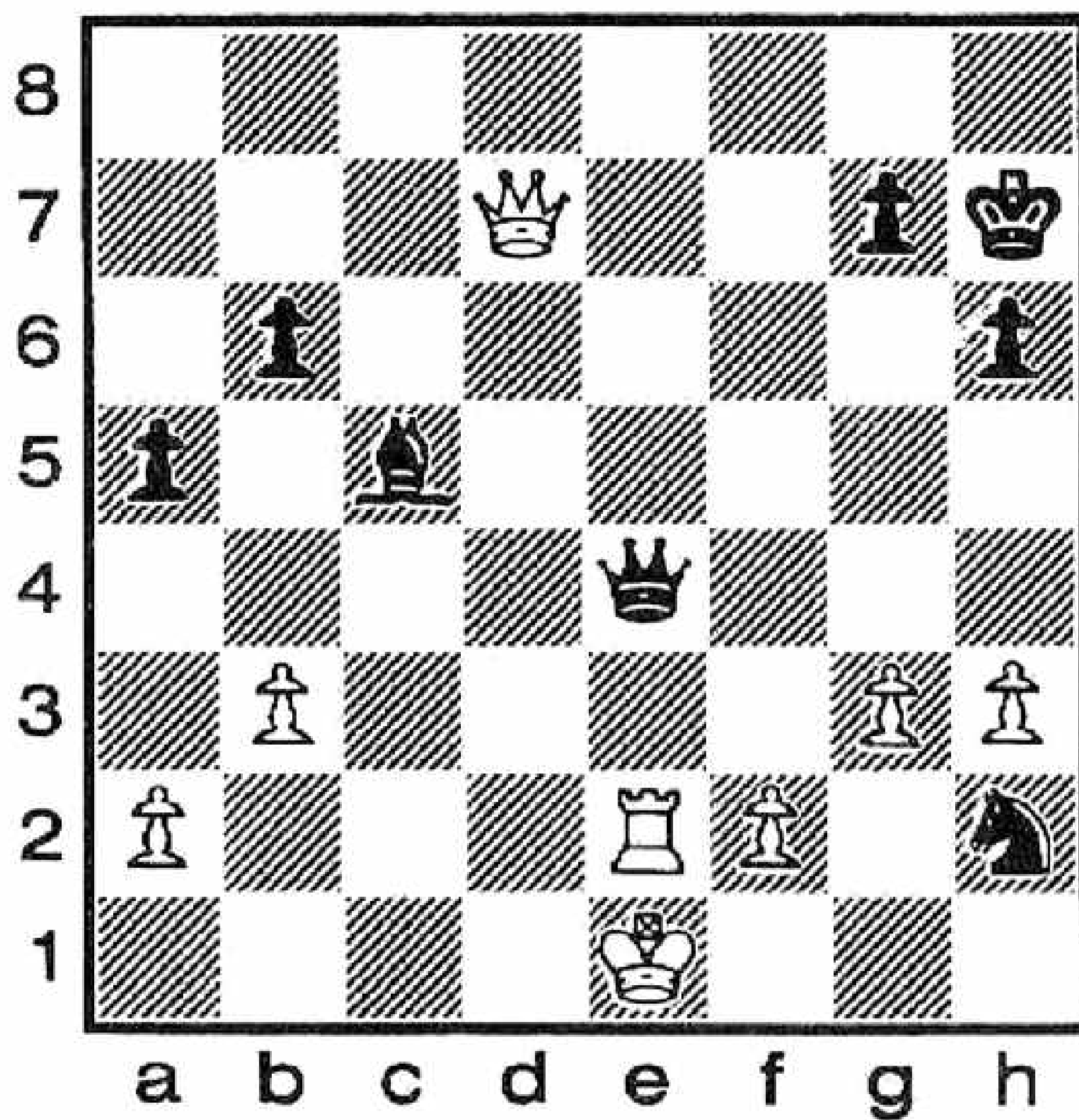


JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Ayudante lejano.

Torre - Karpov

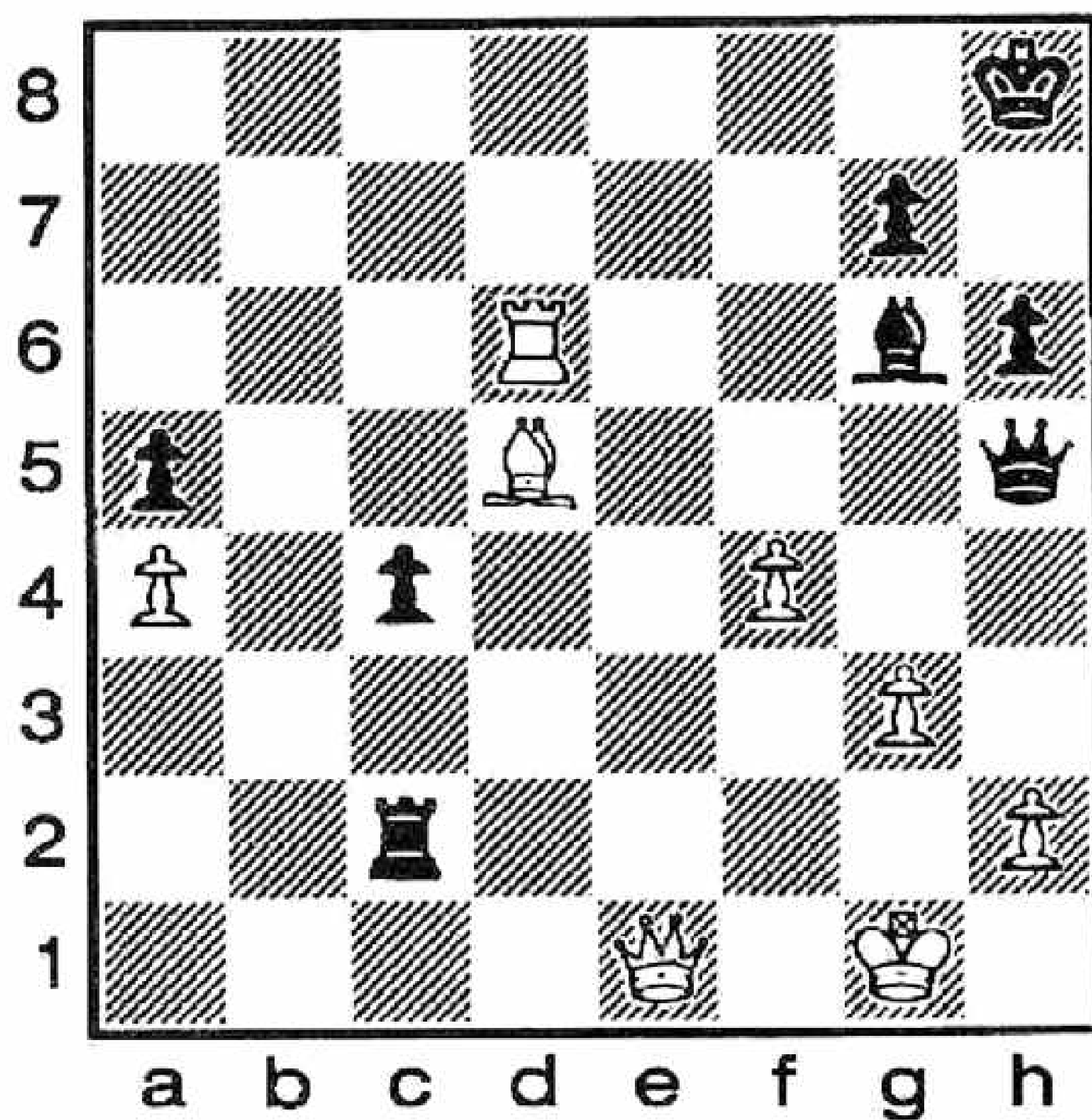
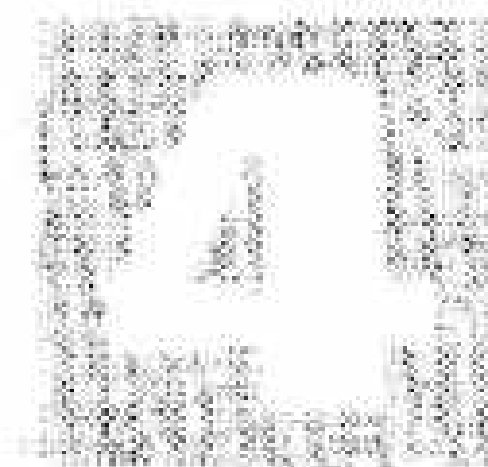
Tilburg 1982



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Fuego cruzado.

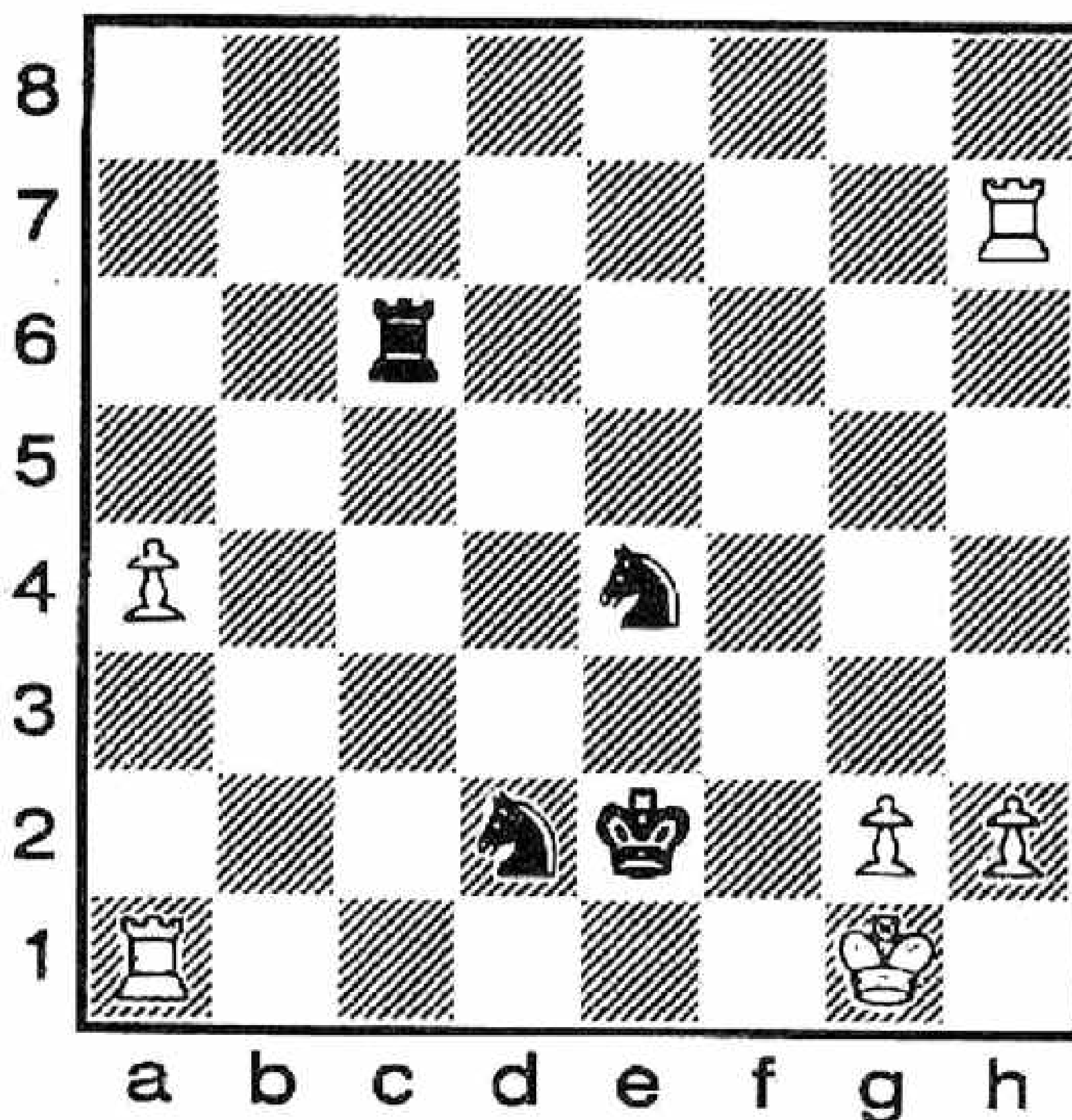
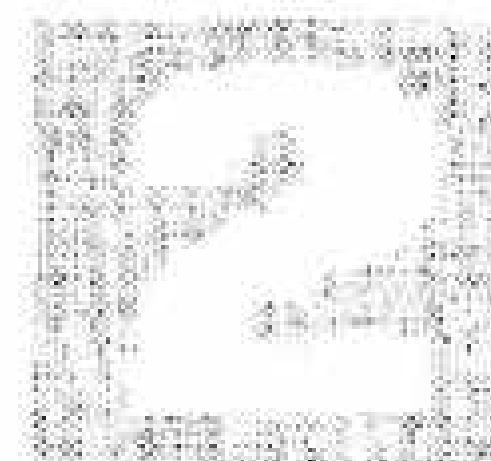
Karpov - Najdorf
Mar del Plata 1982



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Un alfil bloqueado es lo que quiere la dama.

Korchnoi - Karpov
Baguio 1978



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Carga de caballería.

Garri Kasparov (n. 1963)

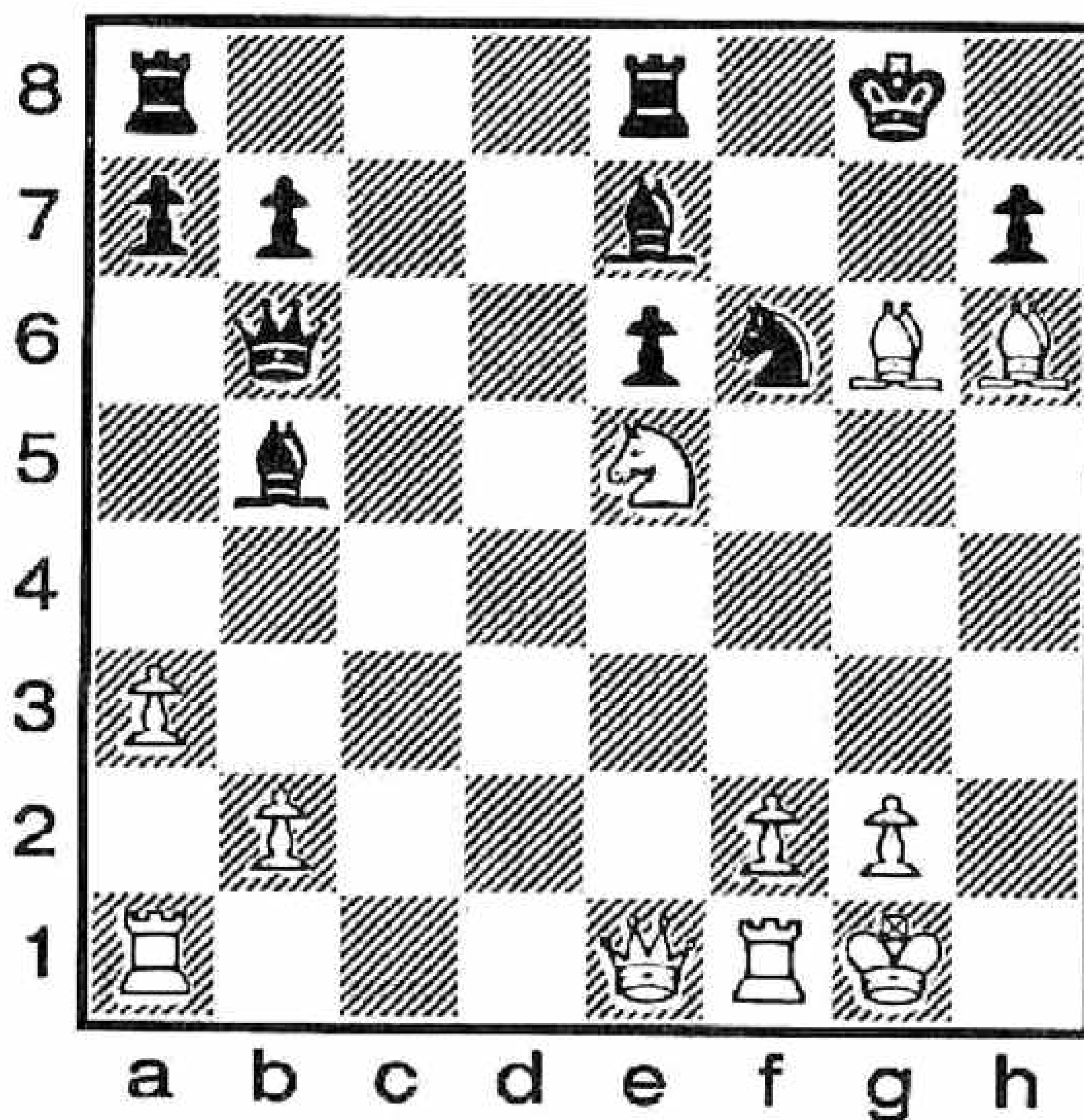
Campeón del mundo, 1985-...
Unión Soviética

Nacido en la República del Azerbaiján, Garri Kasparov es el jugador más dotado que haya producido nunca la Unión Soviética. Descubierta por los cazatalentos rusos cuando tenía diez años, su tutor fue nada menos que el ex campeón mundial Botvinnik, con quien estudió durante cinco años. Al término de este período, y cuando contaba dieciséis, Kasparov hizo su presentación en los escenarios internacionales mostrándose ya como un jugador provisto de sólidas credenciales de Gran Maestro. Como resultó evidente después de su actuación de 1979 en Banja Luka, donde se clasificó primero con dos puntos de ventaja sobre el Gran Maestro más próximo.

Durante el decenio siguiente la curva de los éxitos de Kasparov no hizo sino crecer: campeón mundial juvenil en 1980; campeón de la Unión Soviética en 1981; ganador del Interzonal en 1982. Durante el torneo de Candidatos de 1983-1984, Kasparov derrotó sucesivamente a Beliavski, Korchnoi y Smyslov hasta situarse como aspirante oficial a la corona entonces detentada por Karpov. El 9 de noviembre de 1985, cuando Karpov puso fin con su abandono a la vigesimocuarta partida del campeonato mundial, Kasparov se proclamó a sus 22 años el campeón más joven de la historia.

El estilo de Kasparov se parece mucho al de Alekhine, a quien aquél reconoce como inspirador. Lo mismo que las partidas de su famoso predecesor, el juego de Kasparov prodiga novedades en la apertura, golpes tácticos sorprendentes y concepciones estratégicas profundas. Artista creador siempre, Kasparov busca en su juego la excelencia y unos valores duraderos, que resistan la prueba del tiempo.

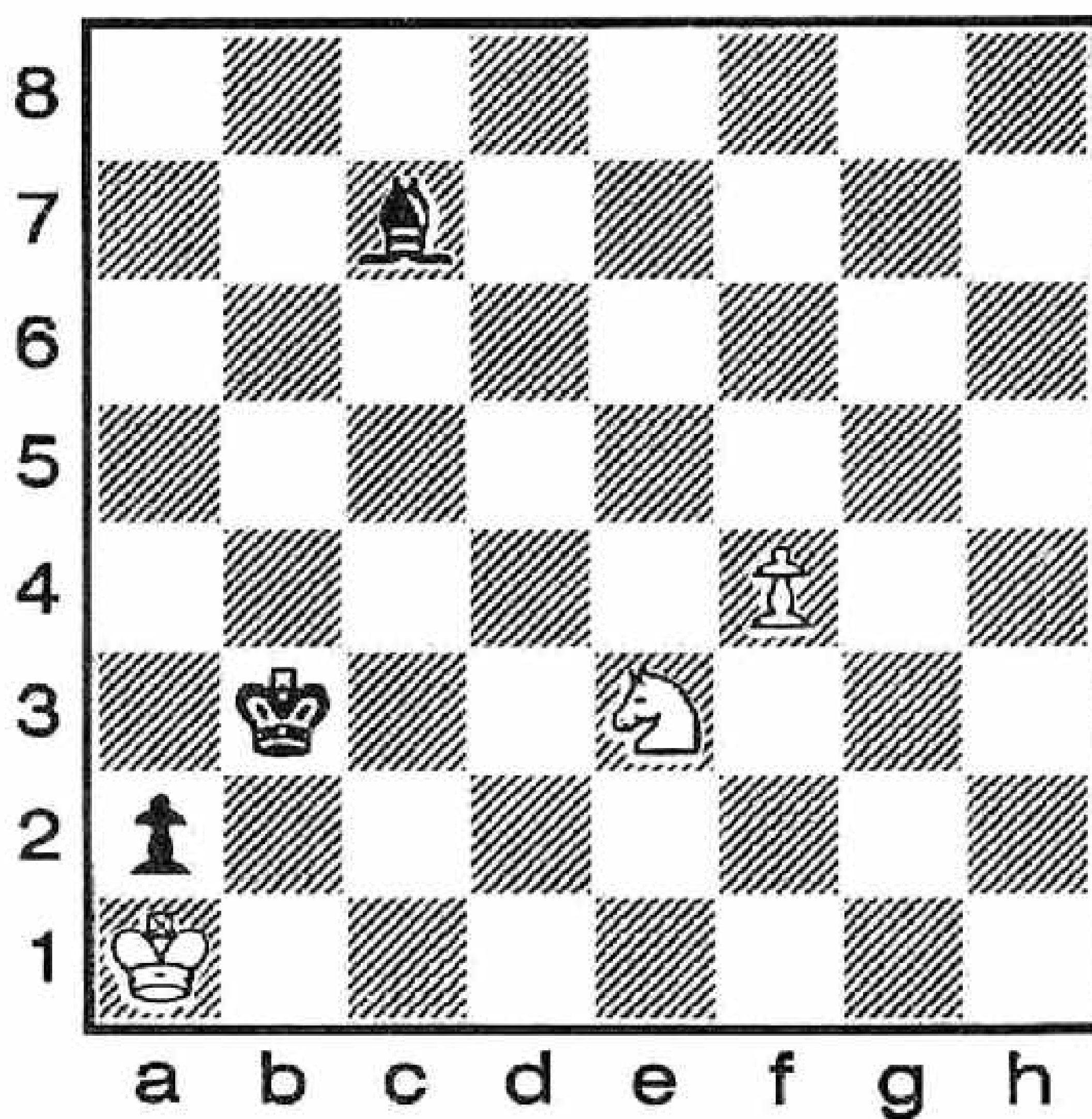
Kasparov - Begun
Minsk 1978



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: El talón de Aquiles.

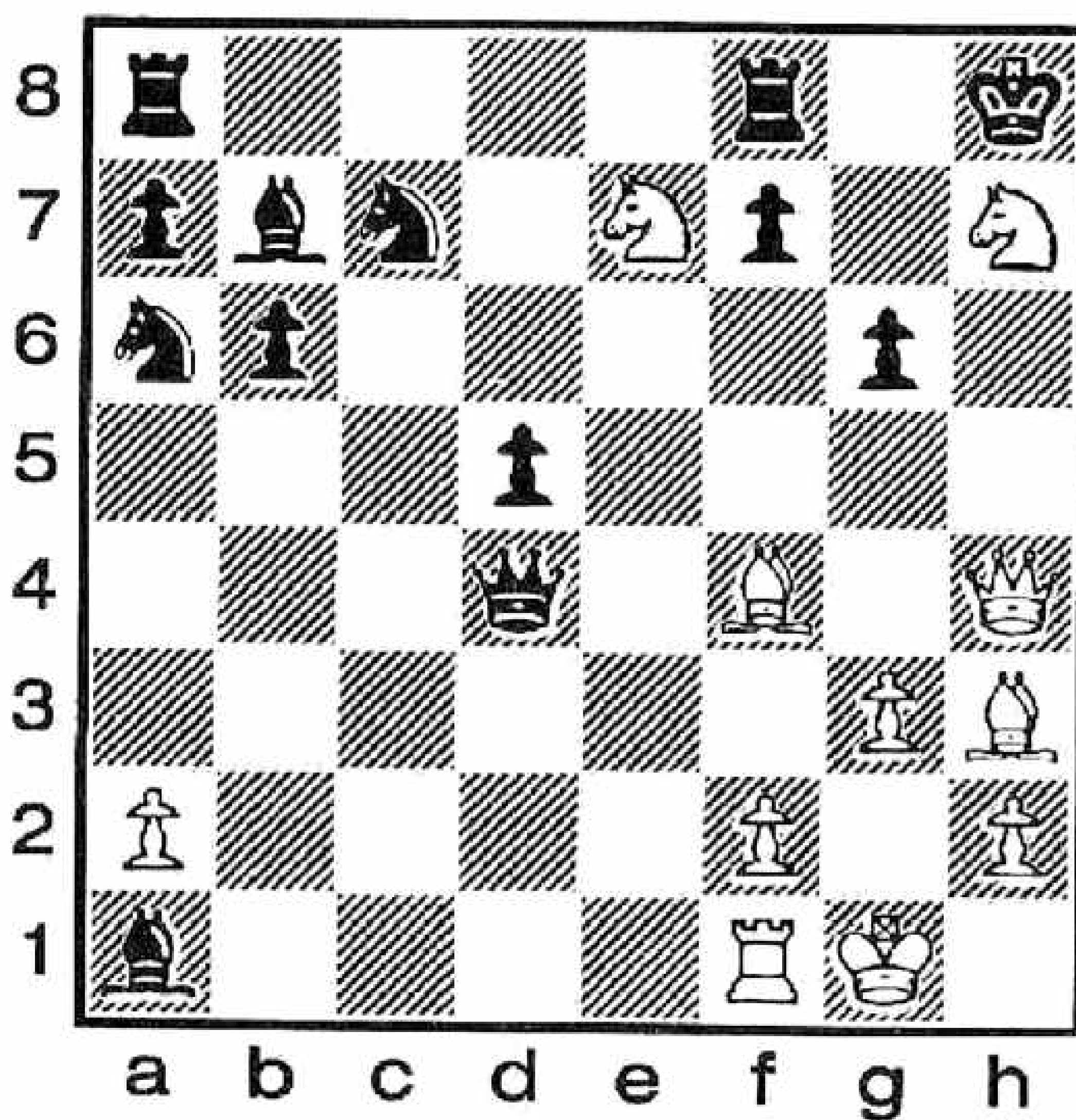
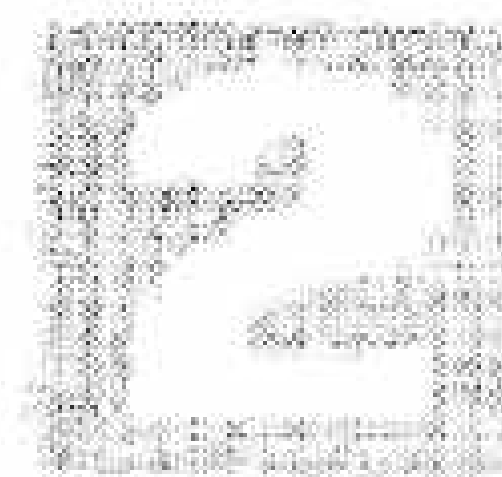
Arnason - Kasparov
Dortmund 1980



JUEGAN LAS NEGRAS


Clave: No hay cuartel.

Kasparov - Marjanovic
Olimpiada 1980



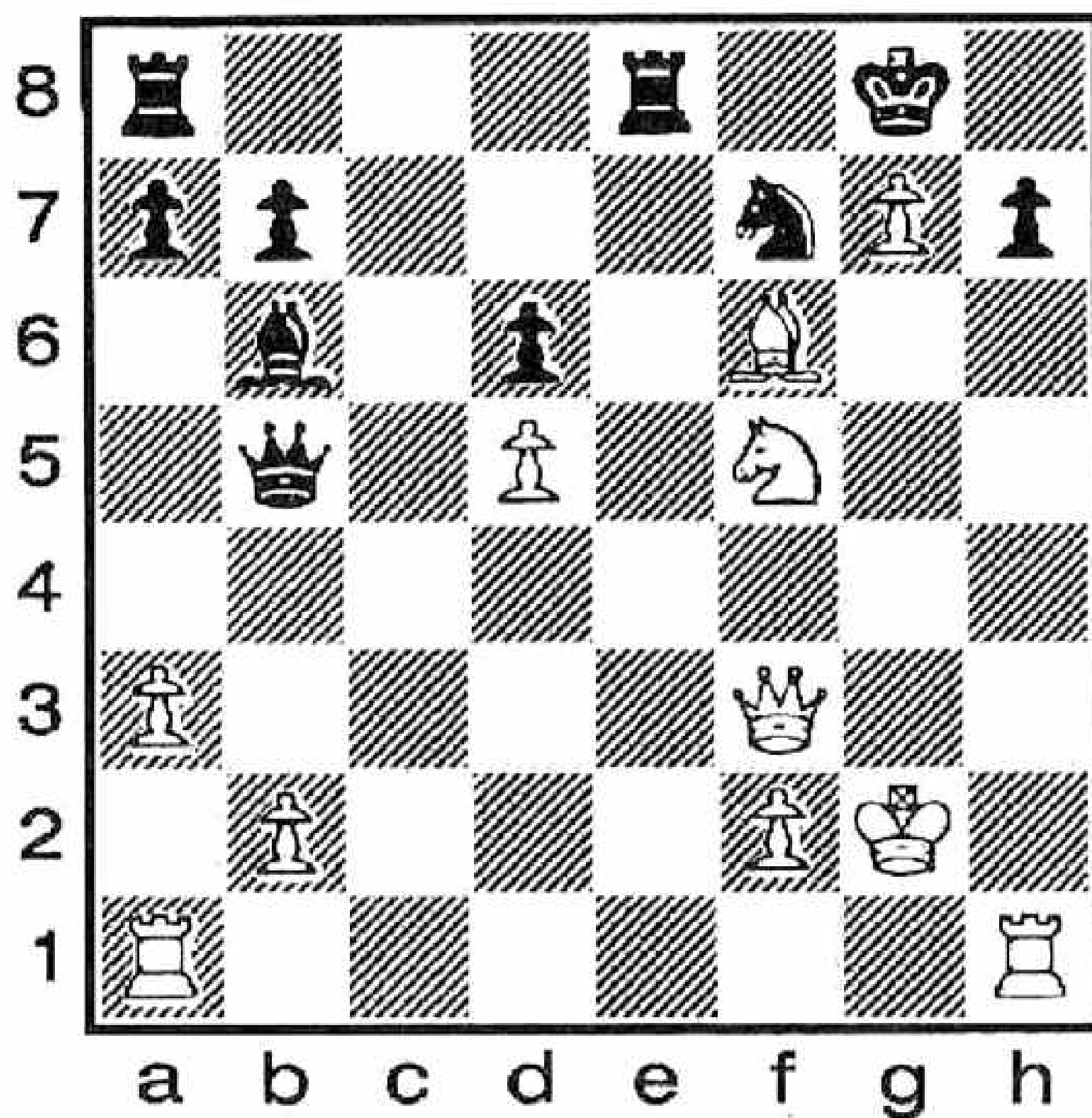
JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Caballo a escuadra.



139

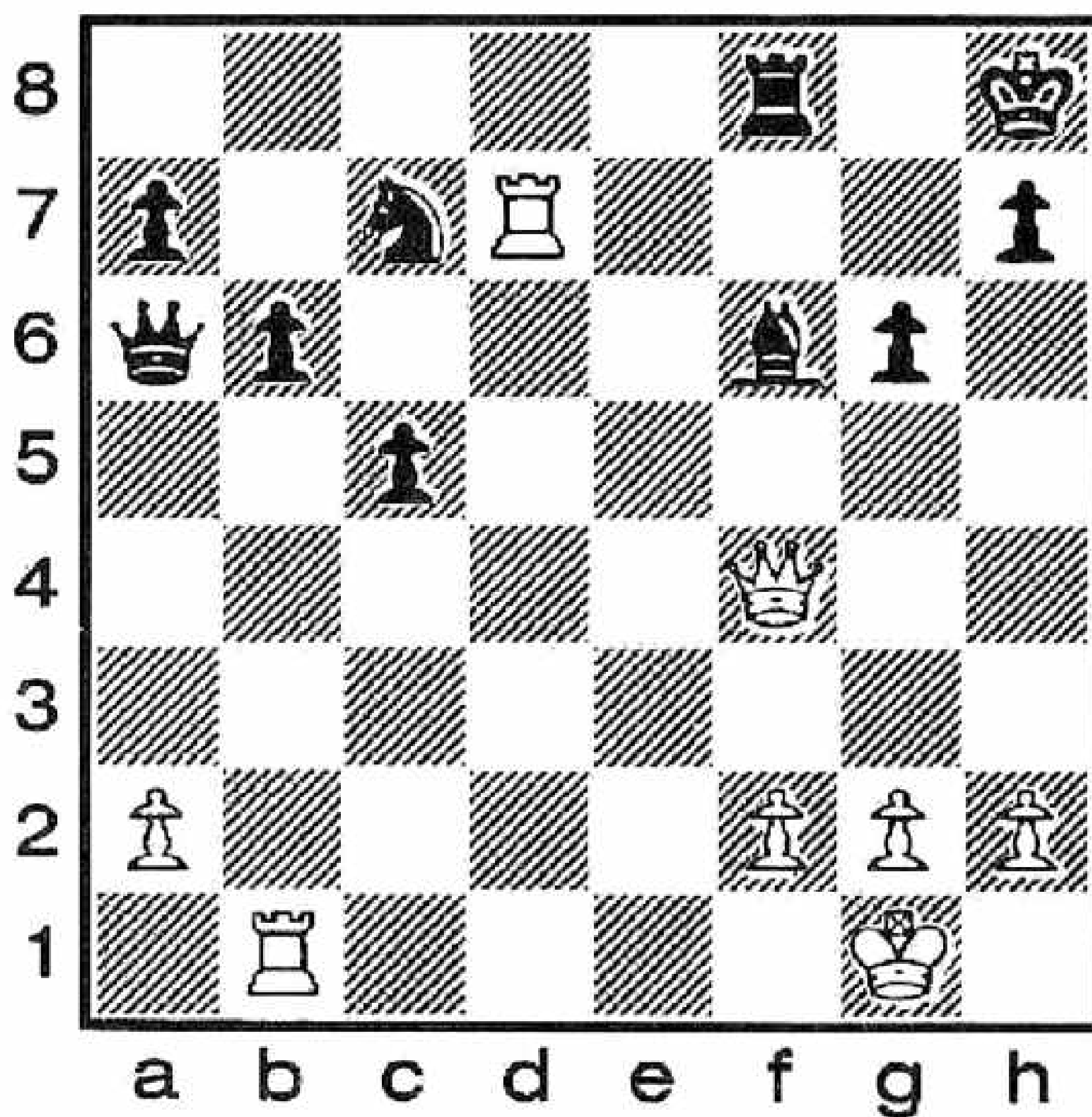
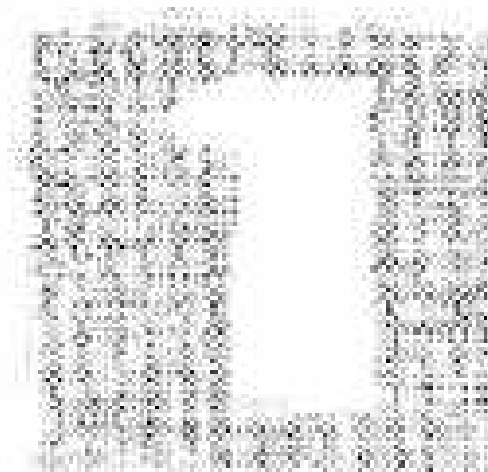
Kasparov - Csom
Baku 1980



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Torres arriba.

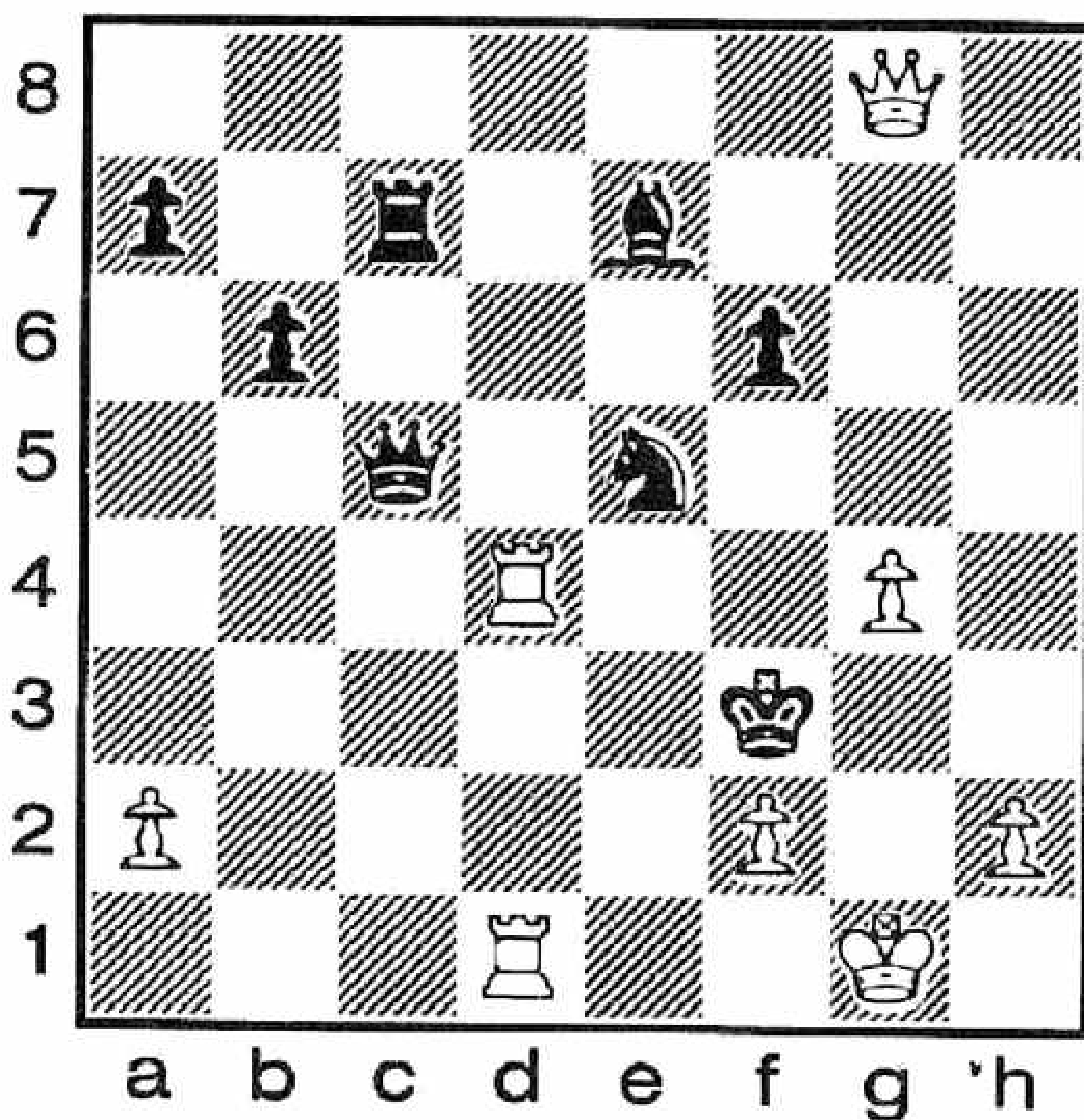
Kasparov - Pribyl
Skara 1980



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Otra escuadra.

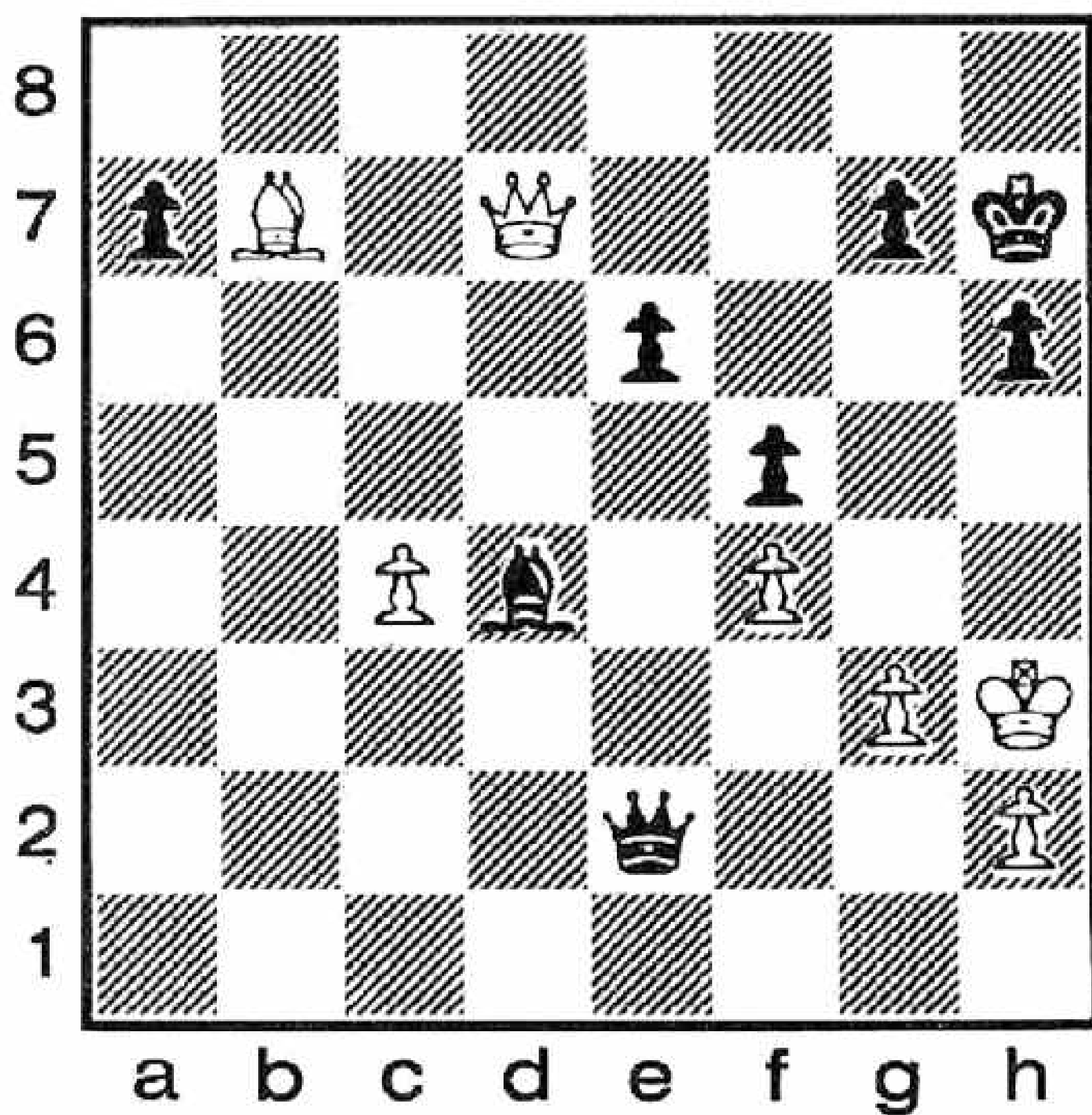
Kasparov - Portisch
Niksic 1983



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: Bajando por la escalera, a la izquierda.

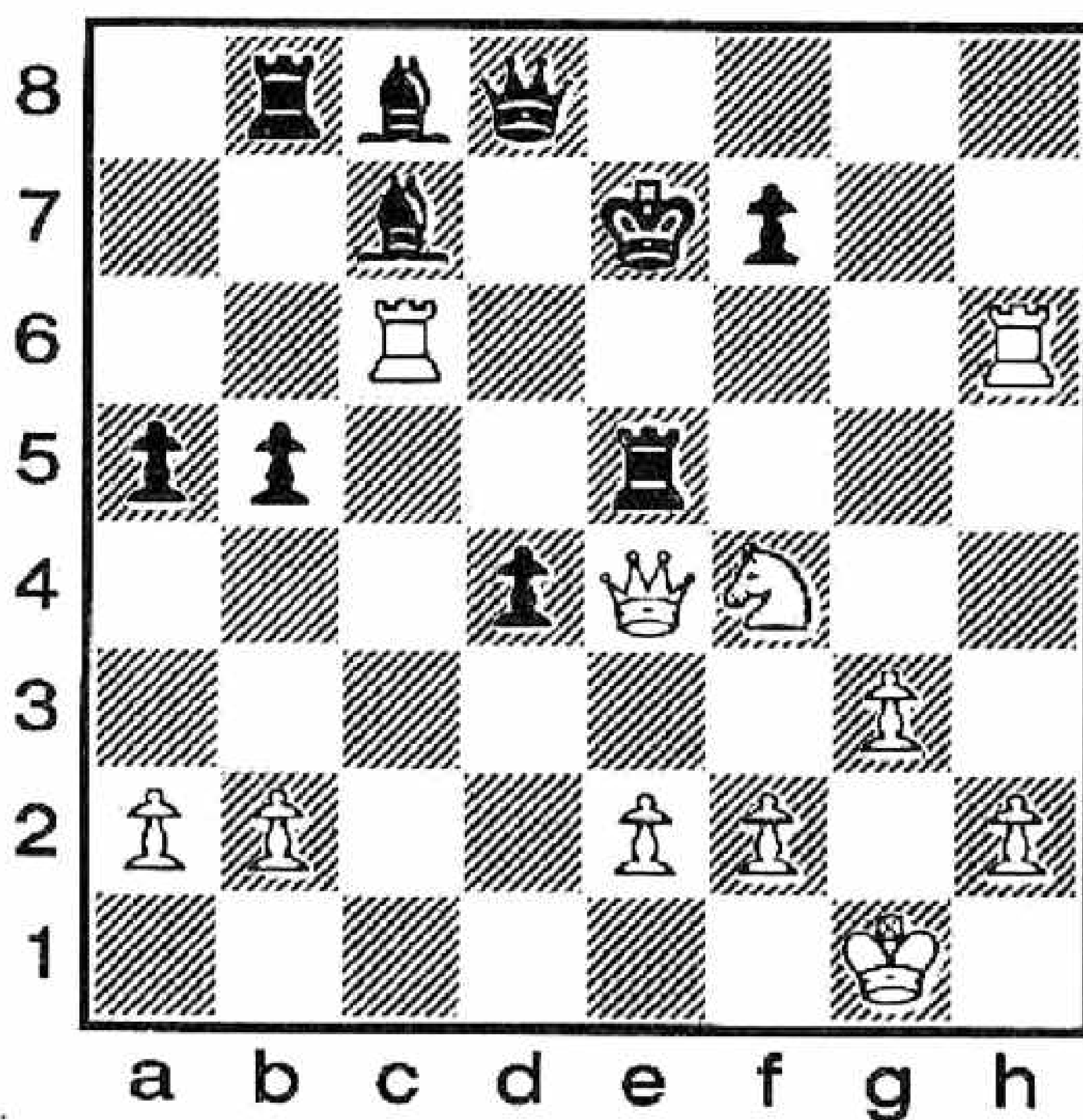
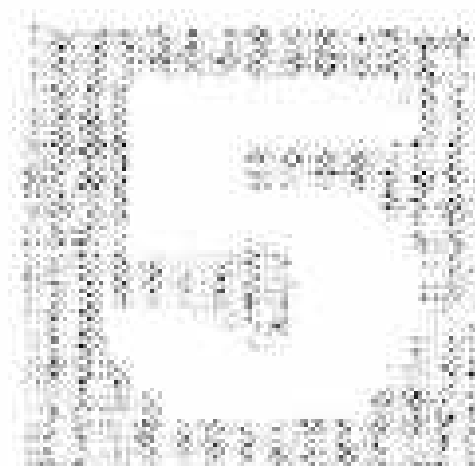
Rizvonov - Kasparov
URSS 1975



JUEGAN LAS NEGRAS

Clave: Silencioso pero mortífero.

Kasparov - Gavrikov
49.º camp. URSS 1981



JUEGAN LAS BLANCAS

Clave: ¡A formar!

Soluciones

- Página 16 Steinitz - aficionado**
Steinitz forzó su entrada mediante 1. **T×h6+**!, y «cerró» la partida con 2. **Df7**, un «mate de las charreteras», es decir, una situación en la que el rey derrotado se halla bloqueado por sus propias piezas (o peones) a derecha y a izquierda.
- Página 17 Rainer - Steinitz**
Hay un «mate árabe» (con la torre apoyada por el caballo) en g1 después de 1... **D×h2+**! 2. **T×h2**, **Tg1**.
- Página 18 Steinitz - Hodges**
La inesperada y brutal captura 1. **D×h6+**! gana, ya que 1... **T×h6**; 2. **Tg8** es mate, como también 1... **Dg7**; 2. **D×g7**.
- Página 19 Steinitz - Golmayo**
1. **g6**! selló el destino de las negras. Si 1... **Rf8**, sigue 2. **Dh8+**, **Re7**; 3. **D×g7+**, **Re8**; 4. **Th8+**, **Tf8**; 5. **T×f8** mate. Steinitz preparó esta línea de juego llevando el caballo a b5 en su jugada anterior y privando así al rey enemigo de la casilla de escape d6.
- Página 20 Steinitz - aficionado**
1. **Cf-g6+**, **h×g6**; 2. **C×g6** mate. Curiosamente, sacrificando el otro caballo en g6 también hay mate.
- Página 21 Steinitz - Paulsen**
1. **Da7+** (mejor que un jaque en la 8.^a fila, ya que así queda clavado el peón b) 1... **Rc7**; 2. **Tc1+**, **Cc6**; 3. **T×c6** mate.
- Página 22 Hampe - Steinitz**
Las negras echan por tierra la amenaza de mate en b7 y vuelven las tomas: 1... **Dd2+**; 2. **Rb1**, **Dd1+** y mate a la siguiente jugada.

- Página 23 Steinitz - Pihal**
Las negras se olvidaron de los dos alfiles blancos y recibieron mate tras **1. Cf6++!** (jaque doble) **1... Rd8** (o **1... Rf8**) **2. A×e7**.
- Página 24 Steinitz - Chigorin**
La dama inicia el ataque con **1. Dh6+!**, **Rf6**; **2. Dh4+**, lo que lleva a un rápido mate. A **2... g5** sigue **3. D×g5** mate. Si **2... Rf5** (o **2... Re5**; **3. D×d4+**, **Rf5**; **4. Df4** mate) **3. Df4** mate. Y si **2... Rg7**; **3. Ah6+**, **Rh8** (o **3... Rh7**) **4. A×f8** mate a la descubierta.
- Página 26 Lasker - Gunsberg**
El salto de caballo **1. Cf7+!** descubre un jaque de consecuencias decisivas. Como **1... Rh7** permite **2. D×h5** mate, las negras abandonaron.
- Página 27 Tartakover - Lasker**
Las blancas fueron gradualmente empujadas hasta la última fila por medio de **1... e3+!** **2. Re2**, **Tb2+**; **3. Re1**, **Dc3+**; **4. Rf1**, **Dc1+**; **5. Abandonan**. En efecto, **5. Ad1**, **D×d1** es mate. A **2. Rf3**, **Tf1+**; **3. Re2**, **Tf2+**; **4. Re1** (**4. Rd3**, **Td2** mate), sigue **4... Dc3+** y **5... Dd2** mate.
- Página 28 Lasker - Steinitz**
Hay un mate en dos jugadas mediante jaques directos y seguidos: **1. Td1+**, **R×c5**; **2. Ae3**.
- Página 29 Porges - Lasker**
Después de **1... De3+**; **2. Rg2**, el peón h de las negras da el golpe de gracia mediante **2... h3** mate. Neto y sencillo.
- Página 30 Consultantes - Lasker**
Las negras proceden con las piezas mayores, pero acaban ganando con la ayuda de un peón: **1... Df1+**; **2. Re3** (o **2. Rg3**, **Td3+**; **3. Rg4**, **Dh3** mate) **2... Td3+**; **3. Re4**, **Df3+**; **4. R×e5**, **De3+**; **5. Dc4**, **f6+!** y mate a la siguiente jugada.

- Página 31 Lasker - Hennerberger**
Las blancas comienzan por un jaque de dama y luego adelantan su pcón: 1. **Df8+** ganando, ya que 1... **Dg7**; 2. **g5+** no tarda en dar mate (2... **Rh5**; 3. **D×g7** amenazando 4. **Dh6**).
- Página 32 Fillacik - Lasker**
Lasker completa el asedio mediante 1... **Tg3!**, amenazando 2... **g6** mate. Todas las defensas fracasan, incluido el cambio de torres (2. **T×e6**, **g6+**; 3. **T×g6**, **T×g6**), ya que entonces el caballo da mate en **g7** o **g3**.
- Página 33 Lasker - Schiffers**
El mate es inevitable tras 1. **Te7+!** A 1... **Rd8** sigue 2. **Cf7+**, **Rc8**; 3. **Cd6+**, **Rd8** (si 3... **Rb8**; 4. **Tb7** mate) 4. **Rc6** seguido de 5. **Td7** mate. Y a 1... **Rf8** sigue 2. **Cg6+**, **Rg8**; 3. **Tg7** mate.
- Página 34 Pillsbury - Lasker**
Una partida clásica de Lasker: 1... **Dc3+** 2. **Ra4**, **b5+!** 3. **R×b5**, **Dc4+**; 4. **Ra5**, **Ad8+** y mate a la siguiente jugada.
- Página 36 Capablanca - Menchik**
1. **f4+!** gana, ya que a 1... **Rh6** (1... **Rh5**; 2. **Th7** mate) 2. **Cg4+**, **Rh5**; 3. **Cf6+** (magnífica pirueta) 3... **Rh6**; 4. **Th7** mate.
- Página 37 Capablanca - Vassaux**
1. **T×h7+!**, **R×h7**; 2. **Dh3+**, **Rg7** y el rey expuesto recibe mate.
- Página 38 Capablanca - Stahr**
El alfil se traslada del medio de la columna al centro de la 1.^a fila, y el mate tiene lugar en el centro de la columna h: 1. **Ad1+!**, **Rh4**; 2. **Th5** mate.
- Página 39 Capablanca - Maddock**
1. **A×c7+**, **Ra6**; 2. **Cc5** mate. Las cuatro piezas menores del blanco se han revelado más agresivas que la dama y el caballo de las negras.

- Página 40 Capablanca - Carter**
Con genuino espíritu de *kamikaze*, la dama blanca se lanza en picado al corazón del campo enemigo, **1. Dg7+**, abreviando así notablemente las cosas. Si las negras hubieran continuado **1... A×g7**, la fulminante respuesta habría sido **2. h×g7** jaque doble y mate. Y a **1... T×g7** seguía **2. h×g7+**, **Rg8**; **3. Th8** mate.
- Página 41 Capablanca - Raubitschek**
1. T×a7+!!, **D×a7**; **2. Ta5!** y mate a la siguiente jugada. El movimiento tranquilo de la torre blanca remata decisivamente la partida.
- Página 42 Aficionado - Capablanca**
El ataque de las blancas se tambalea ante el peso del trío negro que inclina definitivamente la balanza hacia el lado opuesto: **1... Db1+!** **2. Rd2**, **Aa5** mate.
- Página 43 Capablanca - Jaffe**
El rey muere tras la supresión brutal del sostén de g6 mediante **1. C×f7+!**. A continuación las blancas juegan **2. D×g6**.
- Página 44 Bogolyubov - Capablanca**
El peón negro dispensa el mate: **1... Cc5+** (también es bueno **1... Cf2+**) **2. d×c5**, **e4** mate.
- Página 46 Alekhine - Fletcher**
Después de **1. Ce5+!**, el rey negro puede huir al rincón, pero todavía es mate con **2. Cf7**.
- Página 47 Alekhine - Steiner**
Todo el clan de las blancas participa en este mate en dos jugadas: **1. T×h7+**, **Rg5**; **2. Ce4** mate.
- Página 48 Bogolyubov - Alekhine**
La dama negra hace morder el polvo al rey enemigo tras **1... Df1+**; **2. Rh4**, **Th5+!** **3. R×h5** (**3. Rg4**, **Dh3** mate) **3... Dh3+**; **4. Th4**, **Df5** mate (o **4... g6** mate).

- Página 49 Blumenfeld - Alekhine**
Las negras dejan expuesta la última fila y dan mate mediante **1... D×f1+!** 2. R×f1, Td1.
- Página 50 Alekhine - Lasker**
La partida llegó a una brusca conclusión mediante **1. D×g6!!** Después de 1... h×g6, parando la amenaza de mate en g7, el juego continúa 2. Th3+, Ch6; 3. T×h6 mate.
- Página 51 Alekhine - Supico**
El juego negro se desmorona tras **1. Dg6!!**, ya que la dama blanca no puede ser capturada impunemente. Por ejemplo, si 1... h×g6; 2. Th3 mate. O si 1... f×g6; 2. C×g6+, h×g6; 3. Th3 mate. Finalmente, si 1... Tg8 (parando la amenaza 2. D×g7 mate), 2. D×h7+!, R×h7; 3. Th3 mate.
- Página 52 Alekhine - aficionado**
Las blancas irrumpieron en la fortaleza enemiga mediante **1. D×g7+!!** El rey negro recibe mate tanto tras 1... T×g7; 2. Th8+, Tg8; 3. Ah6 como tras 1... R×g7; 2. Ah6+, Rh8; 3. Af8+, Dh5; 4. T×h5.
- Página 53 Alekhine - Maroczy**
Bonitos mates tienen lugar tras el avance de peón **1. f6+!** A 1... C×f6 sigue 2. D×f6+, Rd7; 3. Cf8 mate. O a 1... Rd8 sigue 2. D×e8+!, R×e8; 3. Tc8 mate.
- Página 54 Alekhine - Reshevsky**
Es mate en todas las variantes tras **1. D×e5+!!**: 1... f×e5; 2. Tf8+ y mate en dos jugadas; 1... Rc8; 2. Dc7 mate; 1... Ra8; 2. Ta1+ y mate a la siguiente jugada.
- Página 56 Euwe - Loman**
Gracias a su ataque de «rayos X» en h8, las blancas ganan mediante **1. Dh8+!**, A×h8; 2. T×h8 mate.
- Página 57 Euwe - Blek**
El sacrificio de dama **1. D×f7+!** gana inmediatamente, ya que 1... C×f7; 2. e×f7+, Rf8; 3. Cf5 (o 3. Ce8) es mate a la descubierta.

- Página 58 Euwe - Speyer**
El desplazamiento de dama 1. **De1+!** lleva a un mate inevitable, pues las blancas capturarán con su caballo la pieza interpuesta en e4, amenazando con un mortífero jaque a la descubierta.
- Página 59 Szabó - Euwe**
Las negras están en jaque, pero retirando su rey a la primera fila, 1... **Re8**, son ellas las que amenazan mate en b7. Si el blanco intenta 2. **Rc7**, por ejemplo, sigue 2... **Db7+**; 3. **Rd6**, **D×b6** con mate de todos modos.
- Página 60 Oskam - Euwe**
Después de 1... **Cd3+**, las blancas reciben mate a la siguiente jugada (2. **T×d3**, **Af2**), con los tres atacantes ocupando la segunda fila.
- Página 61 Euwe - Westerman**
Tras el jaque de despeje 1. **Ae6+!**, **Rf8**, la dama blanca entra en liza mediante 2. **Dg6**, dando a continuación mate en f7.
- Página 62 Euwe - Lohr**
Lanzando su torre desde la primera hasta la última fila, las blancas fuerzan el mate en tres jugadas: 1. **T×c8+!**, **T×c8**; 2. **C×b7+**, **Re8**; 3. **Te7** mate.
- Página 63 Kleefstra - Euwe**
Tras el sacrificio de torre 1... **Tf1+!** 2. **A×f1**, **Dg3+**, las negras no tardan en acorralar al monarca enemigo. A 3. **Rh1** sigue 3... **Af3+**; 4. **Ag2**, **A×g2+**; 5. **Rg1**, **Cf3** mate. O si 3. **Ag2**, 3... **Cf3+**; 4. **Rf1** (4. **Rh1**, **Dh2** mate) 4... **De1** mate.
- Página 64 Euwe - Thomas**
1. **Ad5!!** y las negras abandonaron. Por ejemplo, si 1... **T×f2**; 2. **Dg8** mate. De otro modo las blancas dan jaque en f8 seguido rápidamente de mate.
- Página 66 Goglidze - Botvinnik**
Las torres asestan el golpe definitivo tras 1... **D×f1+!**

2. R×f1, Tc1+; 3. Re2, Tb2, dando mate en la segunda fila de las blancas.

Página 67 Botvinnik - Yudovich

En lugar de dar un jaque inmediato con el caballo, Botvinnik interpoló 1. Ah5+!!, que lleva a un mate forzado. A 1... R×h5 sigue 2. Cg3+ y 3. De4 mate. Y la retirada 1... Rh7 pierde tras 2. Cf6+ (jaque doble) 2... Rh8; 3. Dh7 mate. Las negras, por tanto, abandonaron.

Página 68 Rabinovich - Botvinnik

La incursión 1... Df3! lleva al mate, pues no hay modo de cubrir g2. Si 2. De2 (o 2. Te2), la torre negra infiltrada en la 1.^a fila de las blancas desvía la pieza defensora mediante 2... T×e1+, y es mate a la siguiente jugada.

Página 69 Bondarevski - Botvinnik

El ataque de las negras apunta de lejos al peón blanco h, 1... T×h3+! 2. g×h3, Cd-f4 y las blancas no pueden impedir D×h3 mate.

Página 70 Botvinnik - Goglidze

Desviando al alfil negro de la defensa de f8 merced a un sacrificio de torre, 1. Th8+!, la dama blanca puede explotar la última fila debilitada: 1... A×h8; 2. Df8+, Rd7; 3. D×c8+, Re7; 4. De8 mate (también es bueno 3. De8+, Rc7; 4. D×c8 mate).

Página 71 Botvinnik - Bondarevski

Las blancas podrían capturar la dama negra y luego dar mate, pero un medio más rápido es 1. De7!, y el negro recibe mate haga lo que haga. O bloquea g7 con el alfil, 1... Af7, permitiendo 2. Df8 mate, o mueve el caballo (vg. 1... Cf5) y muere tras 2. De8+, Df8; 3. D×f8 mate.

Página 72 Botvinnik - Yudovich

La dama y el alfil blancos propinan tres buenos derechazos: 1. De4+! (otras jugadas alargan el mate) 1... Rc3 (1... Rb5 permite 2. Db4 mate) 2. Ab4+, Rb2; 3. Db1 mate.

- Página 73 Dubinin - Botvinnik**
 Las negras toman literalmente las riendas con **1... Cf3+**. A 2. Rf1 sigue 2... Ce-d2. Y si 2. Rh1, también el otro caballo completa la obra de su congénere: 2... Cxf2 mate.
- Página 74 Botvinnik - Keres**
 La sencilla jugada **1. De3!** indujo a Keres a rendirse, ya que no hay defensa adecuada contra la doble amenaza de mate en g5 y h6.
- Página 76 Smyslov - Botvinnik**
 Botvinnik, que inconsideradamente se ha metido en la guarida de las blancas, queda atrapado en una red de mate tras **1. Rd3!**, con la amenaza de un jaque mortal en b4.
- Página 77 Smyslov - Filip**
 Las blancas disponen de varias opciones fuertes, pero lo más seguro es **1. Df5!**, que obliga a las negras a rendirse en vista de las abrumadoras amenazas de mate en g4 y h3. La mejor tentativa para resistir es 1... Tg7 (o 1... Tg-g8), pero aun así el negro recibe mate tras 2. Th4+!, R×h4; 3. Dg4.
- Página 78 Fuderer - Smyslov**
 Smyslov se destapó con **1... Tg3+!**, y el peón f clavado no puede capturar la torre. Después de 2. Rh1, D×f2, las negras darán mate en g2 o h3.
- Página 79 Smyslov - Zak**
 El caballo blanco hace estragos en las filas enemigas mediante **1. Ch6+**, Rh8 (1... Rf8; 2. T×f7 mate) 2. C×f7+, Rg8; 3. Ch6+, Rh8 (o 3... Rf8) 4. f×g7 mate.
- Página 80 Smyslov - Gereben**
 El monarca blanco avanza un paso, **1. Re2!**, permitiendo a su súbdita, la torre de a1, dar mate por la columna h.
- Página 81 Smyslov - Hübner**
 Primero la torre invade el campo enemigo con **1. Tf7+**,

Rh8 (dejando la casilla g8 para la dama), y luego lo hace la dama blanca mediante 2. Dc8+!, Dg8; 3. D×c3+ y mate en dos jugadas.

Página 82

Smyslov - Liberzon

1. T×e5!! y las negras abandonan. La batería blanca de torres y alfiles garantiza el mate. A 1... T×e5 sigue 2. A×e5 mate. De otro modo las blancas retiran la torre de e5 con un tremendo jaque a la descubierta. He aquí un par de posibilidades: 1... Rg7; 2. Tg5+, Rh6; 3. Ag7 mate; y 1... h6; 2. Te7 mate.

Página 83

Kotov - Smyslov

Después de 1... Tg1+!, el rey blanco queda rodeado de enemigos por todas partes. La variante principal es 2. Rf2, Ch3+; 3. Re2, Cd-f4+; 4. Re3, Te1+; 5. Te2, T×e2 mate.

Página 84

Smyslov - Boleslavski

La jugada decisiva fue 1. Ac1!, trasladando el alfil al otro flanco. Las negras abandonaron, al no poder parar la amenaza de mate en h6 sin permitir otro mate con las dos torres. Si 1... Te1+; 2. Rf2, T×c1, evitando el mate en h6, sigue 3. Tg7+, Rh8; 4. Tg8+, Rh7; 5. T2-h7 mate.

Página 86

Blek - Tal

El ganador dispone de la diabólica retirada 1... Cd2+ (vale también 1... Cg5), que de hecho llevó al mate tras 2. D×d4, Cf3!

Página 87

Tal - Golombek

La odisea empezó con 1. Dg7+ y siguió: 1... Re8; 2. Dg8+, Rd7; 3. D×f7+, Rd6; 4. De7+! (aquí las negras abandonaron) 4... Rd5; 5. D×c5+, Re4; 6. De5 mate.

Página 88

Tal - Ivanovic

¿Qué importa una ociosa torre? La dama blanca se apodera de la situación mediante 1. Dd7+! con rápido mate. En efecto, a 1... Rg6 sigue 2. D×g7+, Rh5; 3.

D×h7 mate. Y si 1... R×g8, tratando de ganar la torre, 2. De8 mate.

Página 89

Tal - Calvo

La partida continuó: 1. **De7+**, Re5; 2. **Dc5+!**, R×f4; (o 2... Rf6) 3. **Dg5+**, Rf3; 4. **Dg4+**, Rf2; 5. **Dg2** mate. Y a 1... Rc6 sigue 2. Tc1+ y las blancas dan mate en seguida.

Página 90

Tal - Mascannas

El inmediato sacrificio de la torre blanca preludia un mate en cuatro jugadas: 1. **Th8+!**, R×h8; 2. **Dh6+**, Rg8; 3. **Dh7+**, Rf8; 4. **Dh8** mate.

Página 91

Tal - Tringov

1. **A×f7+!**, R×f7 (si 1... Rd8; 2. Cg5) 2. **Cg5+**, Re8; 3. **De6+** y las negras abandonaron en vista de 3... Rd8; 4. **Cf7+**, Rc7; 5. **Dd6** mate, y de 3... Ce7; 4. **Df7+**, Rd8; 5. **Ce6** mate.

Página 92

Tal - Velimirovic

Las dos damas negras han de limitarse a contemplar pasivamente los jaques tras 1. **Dh6+**. La partida siguió: 1... Rg8; 2. **Tg4+**, Ag7; 3. **De6+**, Rh8; 4. **Dc8+**, Rh7; 5. **Ag6+**, Rh6; 6. **De3** mate.

Página 93

Tal - Romanishin

El despeje 1. **Ah8!!** abre la 7.^a fila para la dama y torre blancas. El intento de defensa 1... h5 pierde tras 2. **D×f6**, amenazando mate inmediato. Y tampoco es mejor 1... R×f7; 2. **D×f6+**, Rg8; 3. **Dg7** mate.

Página 94

Polugayevski - Tal

1... **Dg4!** y el mate es inevitable. Si las blancas tratan de evitar 2... **Dh3+** mediante 2. Rg1, el negro prosigue 2... **Ad4+**; 3. Rh1, Cf2+; 4. Rg1, Ce4+! 5. Rh1, C×g3+; 6. h×g3, Dh3.

Página 96

Petrosian - Pachman

1. **Ag7!** y las negras abandonaron, ya que su rey no puede ponerse al abrigo del ataque enemigo. Por ejemplo:

1... e5; 2. h4+, Rh5; 3. Af3+, Ag4; 4. A×g4 mate. O bien 1... Cf5; 2. f4+, Rg4; 3. Ce5+, Rh5; 4. Af3.

Página 97 **Petrosian - Pogrebysski**
1. Rg2! despeja la primera fila con la mortal amenaza 2. Th1. ¡A ver cómo la paran las negras!

Página 98 **Petrosian - Pfeiffer**
Las negras abandonaron tras 1. Ag5+, que obligan al rey a salir de su refugio, quedando a merced de los peones blancos. En caso de 1... Rh5 (1... Rg7 es dejarse dar un mortal jaque a la descubierta), sigue 2. e8=D despejando la 7.^a fila) 2... T×e8; 3. h3! ganando, pues las negras no pueden hacer frente a la doble amenaza 4. g4 y 4. T×h7.

Página 99 **Chistiakov - Petrosian**
El simple cambio 1... C×g3+ obligó a las blancas a abandonar. En efecto, no hay nada que hacer tras 2. f×g3 (o 2. D×g3, D×g3; 3. f×g3, f2+; 4. Te4, A×e4 mate) 2... T×h2+; 3. D×h2 (3. R×h2, Dh6 mate) 3... f2+; 4. Te4, A×e4+; 5. Dg2, Dh6 mate.

Página 100 **Petrosian - Trifunovic**
Los tres pasos sucesivos para la victoria fueron 1. Tf6+!, Rh5 (forzado) 2. Tg5+, R×h4 (forzado); 3. Th6 mate.

Página 101 **Tolush - Petrosian**
Tolush amenaza De8 mate, pero Petrosian le gana por la mano mediante 1... Ad3+! que desencadena la furia de todo su ejército. Si 2. A×d3, 2... D×f4+ seguido de mate en f2. O si 2. Rc1, 2... De7+; 3. R×d2, De2+; 4. Rc1, D×c2 mate. Y si 2. Rg1, 2... Dd4 mate.

Página 102 **Petrosian - Stein**
Las negras abandonaron a raíz de 1. Cf6+!, al no poder bloquear la diagonal de la dama con su torre en f5. Ahora pierden tanto tras 1... R×f6; 2. Ch5+, Rf7; 3. Dh7 mate, como tras 1... Rf7; 2. Dh7+, R×f6; 3. Ch5 mate.

- Página 103 Petrosian - Nei**
Con 1. **Dg8+!!** las blancas fuerzan el mate: 1... R×g8; 2. Ac6+, Rh8; 3. Tg8 mate.
- Página 104 Keres - Petrosian**
1... **D×f4!!** desvia la dama enemiga de la defensa de g1 y permite así dar mate. A 2. D×f4 sigue 2... Th1 mate.
- Página 106 Kuznetsov - Spasski**
1... **Ac4+!** y las blancas abandonaron, ya que la torre negra da mate a la siguiente jugada mediante 2... Te1.
- Página 107 Vizantiadis - Spasski**
La captura 1... **T×h2+!** (abriendo la columna h) gana después de 2. R×h2, Dh4+; 3. Rg2, Ah3+; 4. Rh2 (o 4. Rh1) 4... Af1 mate a la descubierta.
- Página 108 Spasski - Langeweg**
1. **Dg4+!** y las negras abandonaron. A 1... Rh8 sigue 2. Dg8 mate. La captura 1... R×h6 pierde tras 2. Th3+, Dh5; 3. T×h5 mate. Finalmente, 1... Rf6; 2. Cg8! es mate (¡por si habíamos olvidado el caballo!).
- Página 109 Spasski - Marszalek**
La dama fuerza su entrada en la posición enemiga mediante 1. **Dh6!!** y las negras abandonan. Si 1... g×h6; 2. C×h6 mate. Y 1... Af6 lleva al mismo resultado tras 2. A×f6.
- Página 110 Spasski - Petrosian**
Todo se acaba tras 1. **D×d4+!**, ya que a 2... T×d4 sigue 3. b6 mate.
- Página 111 Korchnoi - Spasski**
Una vez que las negras fuerzan al blanco a bloquear d2, mediante el «sacrificio» 1... **Td2+!** 2. D×d2, dan mate con 2... Db3. (Otros mates igualmente rápidos eran 1... Ab3+! 2. D×b3, Td2 o 2... Dd2.)

- Página 112 Bronstein - Spasski**
La tranquila y sencilla jugada **1... Tg2!** paraliza al rey blanco y amenaza el imparable mate **2... Cf2**.
- Página 113 Forintos - Spasski**
El sacrificio de torre **1... Th1+!!** obliga al rey blanco a ir a una casilla vulnerable y lleva a **2. R×h1, D×f3+; 3. Rg1, Dg2** mate.
- Página 114 Spasski - Korchnoi**
1. Dh6+!! y Korchnoi abandonó. Si **1... R×h6; 2. Th1** mate. Y a **1... Rg8** sigue **2. Tc8+, Tf8; 3. T×f8** (o **3. Dg7**) mate.
- Página 116 Larsen - Fischer**
La fina retirada **1... Rf4!** triunfa, pues las blancas no pueden evitar **2... Th1** mate.
- Página 117 Fischer - Panno**
La dama «jaquea» dos veces y da mate mediante **1. Dh7+, Rf8; 2. Dg8**.
- Página 118 Denker - Fischer**
1... Td5+ forzó la rendición, ya que **2. Rf6, Dc6+; 3. Re7, Dd6+; 4. Re8, Dd8** es mate (**4... Df8** también es mate).
- Página 119 Bisguier - Fischer**
El rey blanco es atraído a su fatal destino por medio de **1... T×h1+!** **2. R×h1, Tc1+; 3. Rh2, A×g3+** (o **3... h×g3+**), **4. Rh2, Th1** mate.
- Página 120 Fischer - Kupper**
Dando jaque antes de capturar el alfil, las blancas fuerzan al rey enemigo a obstruir el campo de acción de su propia torre. Después de **1. Df5+!**, las negras han de responder **1... Rg8**, permitiendo **2. f×g7** seguido de mate.
- Página 121 Ordenador «Greenblatt» - Fischer**
La columna d es despejada atrayendo previamente el

caballo a la primera fila mediante 1... Tf1+; 2. C×f1, Dd1 mate.

Página 122 Doda - Fischer

1... **Da1+!** lleva al mate. Si 2. Tf1 (2. Af1, Tg1 mate) 2... C×f1, y las negras amenazan la devastadora jugada 3... Cg3 mate a la descubierta.

Página 123 Fischer - Weinberger

Las piezas mayores del blanco rodcan a las negras mediante 1. **Dc7+**, a lo que sigue 1... Rb5; 2. Db7+, Rc5 (2... Ra5; 3. Td5+ y mate a la siguiente jugada; y si 2... Rc4; 3. Dd5 mate) 3. Te5+, Rc4; 4. Dd5 mate. La casilla central d5 constituye el núcleo de los tres mates indicados.

Página 124 D. Byrne - Fischer

La famosa conclusión de «la Partida del Siglo» fue 1... **Cg3+**; 2. Re1, Ab4+; 3. Rd1, Ab3+; 4. Rc1, Ce2+; 5. Rb1, Cc3+; 6. Rc1, Tc2 mate (también es mate después de 6... Aa3). Llama la atención la armonía de las cuatro piezas atacantes del negro.

Página 126 Karpov - Zoldos

El caballo blanco coordina muy bien las dos torres; 1. **C×e7+**, Rh4; 2. Cf5 mate. A 1... Rh6 sigue mate por medio de 2. Tg6 o 2. Cf5.

Página 127 Karpov - Pomar

Con la jugada preparatoria 1. **Ad2!** las blancas disimulan un ataque contra a5 y amenazan el avance 2. b5+ seguido de mate. A 1... Tg3+ sigue 2. Rc2, b5; 3. c×b5+, c×b5; 4. a×b5 mate.

Página 128 Karpov - Mecking

El sutil «corte de retirada» 1. **Tg7!** forzó la rendición de las negras, ya que no hay modo de impedir 2. Tf3 mate. ¡Excelente manejo de las torres!

- Página 129 Karpov - Taimanov**
Doblando sus piezas mayores en la columna g, las blancas constituyen una red de mate: 1. **Dg5!**, **Db1+**; 2. **Rh2** y las negras abandonaron. A 2... **g6** sigue 3. **Dh6** mate; y si 2... **Ae8**; 3. **Dg6+**, **D×g6**; 4. **h×g6** mate.
- Página 130 Karpov - Robert Byrne**
El dominio de la columna c por las blancas lleva al mate tras 1. **Rc7!**, a causa de la amenaza imparable 2. **Tc8**.
- Página 131 Karpov - Sax**
La dama inicia las operaciones mediante 1. **Db6+!**, **Rc5**; 2. **Dd4+**, **Re6**. Pero el alfil asesta el golpe final desde lejos con 3. **Ab3** mate.
- Página 132 Torre - Karpov**
El jaque en diagonal 1... **Ab4+!** va seguido de mate. Si 2. **Rd1** (o 2. **Dd2**), 2... **Db1** mate.
- Página 133 Karpov - Najdorf**
La jugada ganadora es 1. **Td8+**, y en la variante principal las blancas maniobran para obstruir el alfil negro: 1... **Rh7**; 2. **Ag8+**, **Rh8**; 3. **Af7+**, **Rh7**; 4. **Th8+**, **R×h8**; 5. **De8+**, **Rh7**; 6. **Dg8** mate. Por supuesto, las negras también pierden tras 1... **Ae8**; 2. **T×e8+**, **Rh7**; 3. **Ag8+**, **Rg6** (o 3... **Rh8** y reciben mate como antes) 4. **De6** mate.
- Página 134 Korchnoi - Karpov**
El «galope» final fue 1... **Cf3+!** y las blancas abandonaron. A 2. **g×f3** sigue 2... **Tg6+**; 3. **Rh1**, **Cf2** mate. Y si 2. **Rh1**, 2... **Cf2** fuerza el mate inmediatamente.
- Página 136 Kasparov - Begun**
El negro se derrumba después de 1. **A×h7+**, puesto que todas las respuestas conducen al mate. Si 1... **R×h7**, entonces 2. **Db1+**, **Rh8**; 3. **Dg6** fuerza el mate a la siguiente con 4. **Cf7** o 4. **Dg7**. Pero si en vez de esto juega 1... **C×h7**, entonces 2. **De4** (amenaza 3. **Dg6+**), 2... **Cf8**; 3. **Dg4+** y es mate en **g7** a la siguiente. Por último si 1... **Rh8** declinando el ofrecimiento del alfil, se

replica con 2. Cf7+, R×h7; 3. Db1+, Rg8, y 4. Dg6 mate.

Página 137 Arnason - Kasparov

El alfil del negro inmoviliza al rey arrinconado después de 1... Aa5 (no 1... A×f4, porque 2. Cc4 conduce a las tablas); 2. Cd5 (para evitar 2... Ac3 mate), 2... Ad2. El blanco abandonó, porque no hay manera de impedir 3... Ac1 y 4... Ab2 mate. Si en lugar de la textual el blanco hubiese intentado 2. Cd1, entonces 2... Ab6 (o incluso 2... Ad8) franquea al alfil la diagonal a1-h8 del mate.

Página 138 Kasparov - Marjanovic

El negro se consideró vencido por la caballería después de 1. Cf6+. La conclusión habría sido 1... Rg7; 2. Cf5+, g×f5; 3. Dh6 mate.

Página 139 Kasparov - Zaitsev

La caza dio principio con 1. Dc8+, Re7; 2. De8+, Rf6, y el negro abandonó, al no tener ganas de presenciar 3. D×f7+, Rg5 (3... Re5; 4. Td5 mate); 4. Td5+, Rf5; 5. T×f5+, Rg4 (o 5... Rh4); 6. Dh5 mate.

Página 140 Kasparov - Csom

La posición negra quedó abierta con 1. T×h7, que forzó el abandono. La amenaza es 2. Th8+, C×h8; 3. g×h8=D+, Rf7; 4. Dg7 mate. No sirve tomar directamente la torre 1... R×h7 debido a 2. Th1+, Ch6 (2... Rg8; 3. Th8+ conduciría al mate ya considerado); 3. T×h6+, Rg8; 4. Th8+, Rf7; 5. C×d6+, Rg6; 6. Df5 mate. Tampoco es bueno 1... Ce5 (o 1... Cg5) porque se produce el mismo final con 2. Th8+, 3. Cd6+ y 4. Df5 mate. No sirve para demorar el desenlace 1... D×d5 después de 2. D×d5, R×h7 (o si no 4. Th8 da el mate); 3. D×f7, Tg8 (ya que si no 4. g8=D mate); 4. Dh5 mate (o 4. Th1 mate).

Página 141 Kasparov - Pribyl

Las negras abandonaron después de 1. Dh6, ya que no disponían de respuesta contra la doble amenaza 2. D×h7 mate y 2. D×f8 mate. El desenlace sólo podía demorar-

se mediante vanos sacrificios: 1... Tf7; 2. T×f7, Ag7; 3. D×g7 mate.

Página 142 Kasparov - Portisch

La agonía del negro terminó cuando su oponente jugó 1. Db3+. Si 1... Cd3 se da mate con 2. D×d3. Si 1... Re2, entonces 2. T4d2 es mate. La mejor defensa es 1... Dc3, aunque después de 2. Dd5+, Re2; 3. De4+, De3 sigue siendo mate con 4. D×e3 (o con 4. T4d2).

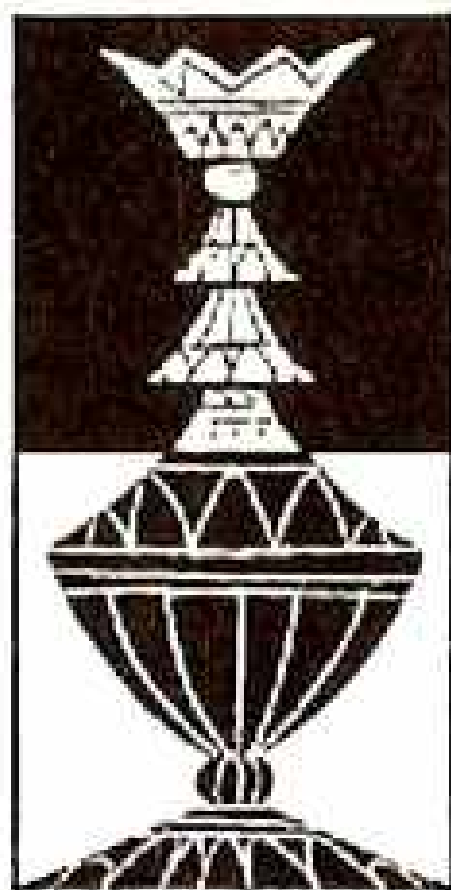
Página 143 Rizvonov - Kasparov

La jugada tranquila 1... Ag1 conduce a un mate irrefutable. El blanco puede ganar un plazo mediante el sacrificio de su dama: 2. Dd2 (igualmente ineficaz sería 2. D×g7+); 2... D×d2; 3. Ag2, De2 y se produce el mate a la siguiente.

Página 144 Kasparov - Gavrikov

El blanco venció con 1. Cg6+, f×g6; 2. Th7+, Rf8; 3. D×g6, momento en que la amenaza de mate Dg7 forzó el abandono de las negras. Algunos de los mates posibles son A) 3... De8; 4. Dg7 mate; B) 3... De7; 4. Th8 mate; C) 3... Dd7; 4. Th8+ (o 4. Tf6+, Df7; 5. D×f7 mate); 4... Re7; 5. Dg7 mate; D) 3... Dd5; 4. Tf6+, Df7; 5. D×f7 mate; E) 3... Df6; 4. T×f6 mate; F) 3... Te7; 4. Th8 mate; G) 3... Tf5; 4. Dg7+, Re8; 5. Th8+, Tf8; 6. T×f8 mate; H) 3... Ae6; 4. Dg7+, Re8; 5. Th8+ (o 5. Tc×e6 y mate a la siguiente); 5... Ag8; 6. T×g8 mate.

COLECCION



ESCAQUES